Broderbund

L'Odyssée des Zoombinis™

A la découverte de la logique

MATHEMATIQUES ET LOGIQUE

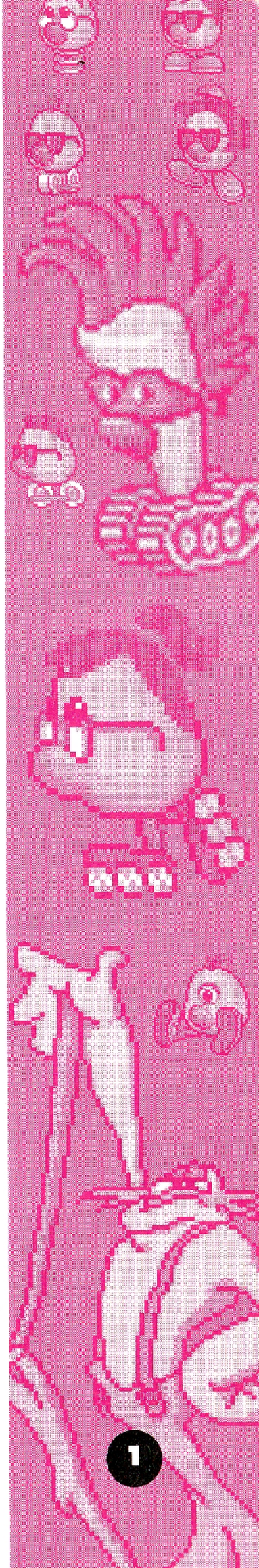
MANUEL D'UTILISATION

Broderbund®

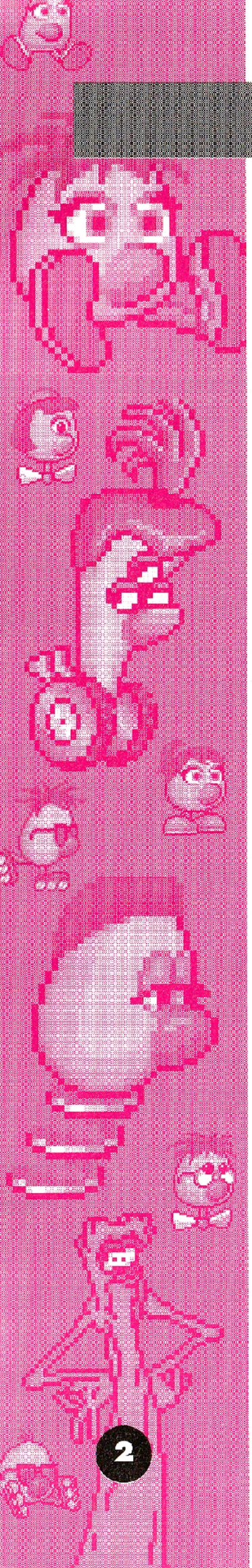
L'Odyssée des Zoombinis™

A la découverte de la logique

Guide de l'utilisateur



Crédits



Conception et développement :
Chris Hancock
Scot Osterweil

Autres concepteurs :
Michelle Bushneff
Daniel Goodwin
Jonelle Adkisson
Dennis Leahy
et l'équipe des Zoombinis

Directeur artistique :
Michelle Bushneff

Responsable de la programmation :
Michael G. Rivard

Directeur du son :
Jonelle Adkisson

Réalisation du prototype :
Daniel Goodwin

Editeur exécutif :
Laurie Strand

Chef de produit :
Dennis Leahy

Assistant chef de produit :
Karen Boylan

Responsable de l'animation :
Bob King

Conception des décors :
Jason Sadler
Kim Farrah

Animation des personnages :
Bob King
Jason Sadler
Kevin Dooley

Animation combinatoire :
Michelle Graham
Daniel Goodwin

Animation des effets :
Michelle Graham

Mise en couleurs des décors :
Kim Farrah

Création des animations :
Michelle Shefler
Monica Dacany

Technicien graphique :
Suzanne Runo

Programmation :
Michael G. Rivard
Mark Hanson
Rod Nelsen

Responsable de l'équipe programmation :
Lance Groody

Musique :
Jonelle Adkisson

Effets sonores :
Chris Clanin
Gary Schwantes

Flûte et saxophone :
Gary Schwantes

Edition des dialogues :
Phil Royer
Chris Clanin

Ingénieur du son :
Chris Clanin

Marketing :
Linda Dalton
Aline Yu
Jennifer Apy
Veronica Bowers

Directeur contrôle qualité :
Ginny Walters

Responsables contrôle qualité :
John Crowell
Warren Yamashita

Assistante responsable de localisation :
Anja McClellan

Ingénieur du son pour la localisation :
Brian Walker

Responsable de l'équipe programmation :
Grace Kim

Programmeur pour la localisation :
Mark Hanson
Paul Archibald

Localisation pour la France :
Linguatech multimédia

Chef de projet localisation :
Dominique Kieffer

Responsable traduction :
Erwann Kermanac'h

Equipe contrôle qualité :
Lisa Irwin
John Hamele

Crédits

Joy Southern
Nick Huard
Brian Campbell
Dave Simon
Juan Torres
Mario Magliocco

Le conteur :
Jean-Claude de Gouros

Voix :
Sam Choueka
Sylvain Carouso
Marie Martine
Christophe "King" Roy
Isabelle Langerome

Voix des zoombinis :
Jonelle Adkisson
Michelle Graham
Tom Rettig
Norm MacQueen
Haroon Tahir

Dialoguistes :
Karen Boylan
Dennis Leahy
Jonelle Adkisson
Amanda Silber
Scott Jones
Matt O'Hara
Scot Osterweil
Chris Hancock

Conseiller juridique :
Brett Robertson

Programmation préliminaire :
ImageBuilder

Responsables du marketing pour l'Europe :
Pilar Cloud
Michèle Marchand
Caroline Moreau
Anja Melzer
Klaus Albrecht

Conception de l'emballage :
Marcus Badgley

Conception du manuel :
Marcus Badgley
Kara Adanalian

Manuel et coffret pour l'Europe :
Lucy Morgan
Thirst Design

Coordination du développement :
Scott Silverman

Auteurs du guide :
Karen Boylan

Le Coin des Parents :
Chris Hancock
Scot Osterweil

Remerciements spéciaux à :
Les familles de l'équipe des Zoombinis
Harry Wilker
Jan Gullett
John Baker
Mickey Mantle
Tom Marcus
Barbara Sampson du département contrôle qualité de Brøderbund
Brøderbund Systems Group
Tomoko Harada
Brøderbund Education ventes et Marketing
Rebecca Penso
Kentfield Middle School, CA Bacich Elementary, CA
Madera Elementary, CA
Apple Blossom Elementary, CA
The Fletcher School, Cambridge, MA
The Lincoln School, Brookline, MA
Angie Simas
Kathleen McKinley
Dabney Standley
Seth Jacobson
Doug Van Ommeran
Ed Jennings
Turner Houston
Jürgen Kiel
Bonnie Pinkham
Maren Taylor
Angie Smith
Paul King
Jenean Pearce

©Copyright 1996 Brøderbund Software, Inc. et TERC. Tous droits réservés. *L'Odyssée des Zoombinis* et Brøderbund sont des marques déposées par Brøderbund Software, Inc.

Toutes les noms de sociétés et noms de produits cités dans ce manuel sont des marques déposées par leurs fabricants respectifs.

Nous garantissons qu'aucun Zoombini n'a eu à souffrir durant la réalisation de ce produit...

Vocation éducative et pédagogique

CONCUE COMME COMPLEMENT EDUCATIF POUR L'ENFANT

L'Odyssée des Zoombinis est une nouvelle approche du logiciel éducatif destinée à motiver l'enfant et à développer ses capacités d'apprentissage. Son but est de contribuer à enrichir l'expérience scolaire de l'enfant en introduisant des sujets dans un environnement dynamique où les connaissances sont mises en situation.

DECOUVERTE D'ACTIVITES FORMATRICES

Chacune des épreuves vise à stimuler l'imagination de l'enfant et à l'encourager à apprendre. Chaque activité possède plusieurs niveaux de difficulté, et dans de nombreux cas, s'adapte automatiquement aux possibilités de l'enfant.

ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE DYNAMIQUE

L'Odyssée des Zoombinis invite l'enfant à faire l'expérience de toute une série de sujets proches de ceux enseignés à l'école mis en scène dans un cadre dynamique inspiré par la vie réelle. Reposant sur les toutes dernières techniques de l'ingénierie logicielle ainsi que sur une équipe d'artistes hautement qualifiés, L'Odyssée des Zoombinis met en scène des personnages, des animations, des illustrations et des musiques entraînantes destinées à motiver l'enfant dans son apprentissage.

Le Coin des Parents

TESTE PAR DES PARENTS, DES ENSEIGNANTS ET DES ENFANTS

Afin de déterminer l'équilibre idéal entre le contenu du produit, son approche créative et sa mise en oeuvre technique, Brøderbund a mis au point un programme de recherche et de tests qui associe des professionnels de l'éducation, des parents d'élèves et des enfants. Chacune des épreuves a été réalisée en accord avec des spécialistes de l'éducation pour mettre à la disposition de votre enfant un produit éducatif de qualité, enrichissant et passionnant.

A la fin de ce manuel et au sein de l'explication de chaque activité, les parents pourront trouver des outils pour aider leurs enfants à intégrer ce qu'ils apprennent sur l'ordinateur dans leur vie quotidienne. Ecrit avec l'aide d'enseignants et de parents, le Coin des Parents décrit les aptitudes que chaque activité encourage l'enfant à développer, suggère des activités liées que vous pouvez partager avec votre enfant et identifie les ressources pédagogiques nécessaires pour parfaire l'expérience d'un enfant.

Le Coin des Parents a été rédigé par les concepteurs de l'Odyssée des Zoombinis, Chris Hancock et Scot Osterweil du TERC® (Technical Education Research Center), un centre de recherche sur les techniques pédagogiques, situé à Cambridge dans le Massachusetts. Le TERC est un organisme qui concentre ses recherches sur le développement d'idées nouvelles et d'outils d'apprentissage des mathématiques et des sciences, proposant souvent une utilisation créative des technologies actuelles. Des éditions scolaires (contenant des activités pour la classe) de l'Odyssée des Zoombinis et d'autres titres de Brøderbund Software peuvent être obtenues en contactant Brøderbund Software, Inc.

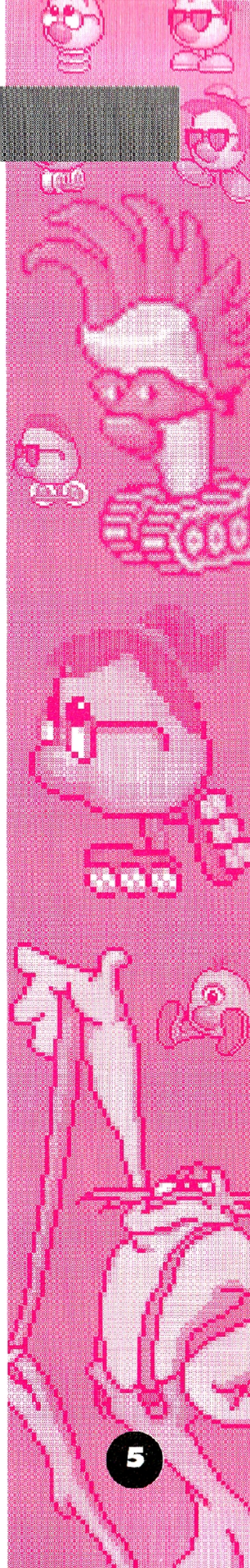


Table des Matières

Installation du programme avec Windows ou Macintosh..... 7
Pour jouer en Anglais ou en Allemand..... 10
Pour commencer tout de suite..... 11
L'histoire des Zoombinis..... 14
Zoombinîle..... 15
Piste du Gros, de la Brute, et du Gourmand..... 17
Les Gorges Allergiques..... 18
Les Grottes de Passe-Clos..... 20
La Hutte à Pizza..... 22
Camp de base : L'Abri du Rocher..... 24
La Carte..... 25
Le marais Quajeux - Piste Nord..... 27
Le Bac du Père Mathieu..... 28
La Mare des Trépidants Têtards Tatoués..... 30
La Fosse de Monte-Pierre..... 32
La Forêt de Chaussée - Piste Sud..... 34
Les Nizibooms !..... 35
L'Hôtel du Temps Compté..... 36
La Muraille de Signes..... 38
Camp de base : Le Refuge de Grozarbre..... 40
Les Monts du Désespoir - Voyage sous la terre..... 41
La Tanière du Sphinx..... 42
Le Piège de Cristal..... 44
Le Gouffre des Véhibules..... 46
Zoombiniville..... 48
Avis aux parents..... 49
Les mathématiques et les Zoombinis..... 50
Enrichissez l'apprentissage de votre enfant..... 52
A propos des concepteurs..... 56
Si vous n'arrivez pas à démarrer..... 57
Support Technique..... 61
Garantie..... 62
Des Notes..... 64

Installation du Programme

CONFIGURATION REQUISE

L'installation peut nécessiter de légères modifications de votre système d'exploitation et/ou des mises à jour des pilotes de périphériques.

WINDOWS®

486SX cadencé à 33 MHz ou supérieur.
8 Mo de mémoire vive (RAM) pour Windows 3.1 et Windows 95
2 Mo d'espace disque disponible
Lecteur de CD-ROM double vitesse ou supérieur
Disque dur
Windows 3.1 ou version ultérieure ou Windows 95
QuickTime 2.0.3 (inclus dans ce CD)
MS/PC DOS 5.0 ou version ultérieure avec Windows 3.1
Ecran SuperVGA (640 x 480, 256 couleurs)
Carte son compatible MPC
Souris

INSTALLATION

WINDOWS 3.1

La procédure d'installation ajoute un groupe d'icônes dans le Gestionnaire de programmes de Windows. Pour installer l'Odyssée des Zoombinis, démarrez le Gestionnaire de programmes de Windows. Insérez le CD-ROM dans le lecteur prévu à cet effet. Sélectionnez Exécuter dans le menu Fichier. Dans la zone Ligne de commande, tapez :

D:\INSTALL

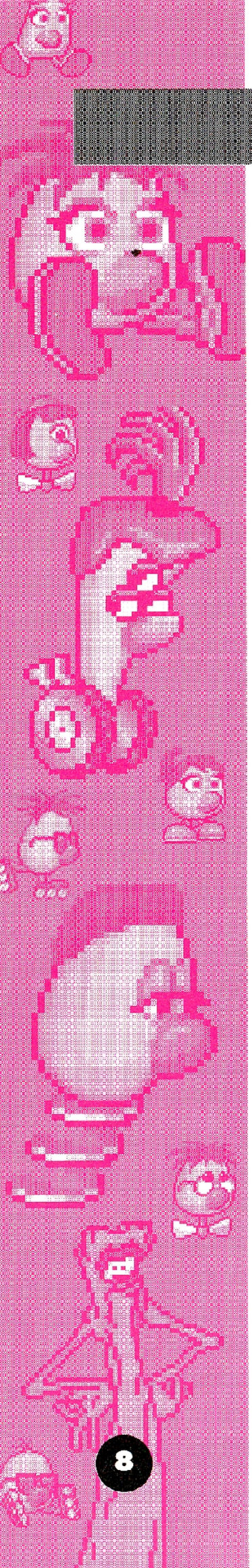
puis cliquez sur le bouton OK. Si la lettre D ne correspond pas à votre lecteur de CD-ROM, remplacez-la par la lettre appropriée.

Le programme d'installation crée une icône appelée Zoombinis dans un groupe de programmes appelé Brøderbund Software. Pour jouer, cliquez deux fois sur l'icône des Zoombinis.

WINDOWS 95

Démarrez l'installation du programme à partir du bureau de Windows 95. Placez le disque dans le lecteur. L'écran de démarrage de Brøderbund apparaît. Si votre système n'affiche pas automatiquement l'écran de démarrage, cliquez deux fois sur l'icône Poste de travail dans le bureau, puis sur l'icône du CD-ROM des Zoombinis dans le dossier. Au niveau de l'écran de démarrage, cliquez sur le bouton Install, puis suivez les instructions d'installation de L'Odyssée des Zoombinis qui apparaissent à l'écran.

Installation du Programme



POUR JOUER :

Après avoir installé le programme, cliquez sur le bouton Exécuter au niveau de l'écran de démarrage pour lancer le programme. Vous pouvez également démarrer le programme en cliquant, dans le bureau, sur le bouton Démarrer, sur l'option Programmes, puis sur Brøderbund Software. Cliquez ensuite sur l'option Zoombinis pour démarrer le jeu.

POUR DEMARRER DIRECTEMENT LE JEU :

Chaque fois que vous insérez le CD-ROM dans le lecteur, l'écran de démarrage de Brøderbund apparaît, même si vous avez déjà installé le programme. Si vous ne souhaitez plus voir apparaître cet écran après avoir installé le programme, cliquez sur la case à cocher "Afficher Cette fenêtre la prochaine fois que vous insérez le CD" située au bas de l'écran de démarrage. Désactiver cette case à cocher aura pour effet de démarrer automatiquement le programme lorsque vous insérerez le CD-ROM dans le lecteur ou que vous cliquerez deux fois sur l'icône du CD-ROM des Zoombinis dans le dossier du groupe Poste de travail. (Remarque : Si l'écran de démarrage de Brøderbund ne s'affiche pas automatiquement à l'insertion du CD-ROM, vous ne pourrez pas exécuter directement le programme en désactivant l'affichage de l'écran de démarrage comme décrit ci-dessus.)

Pour réactiver l'affichage automatique de l'écran de démarrage, insérez le CD-ROM des Zoombinis dans le lecteur et appuyez simultanément sur les touches ALT et F4 pour quitter immédiatement le jeu. Cliquez une fois sur l'icône du CD-ROM des Zoombinis dans le dossier du groupe Poste de travail à l'aide du bouton droit de la souris. Sélectionnez Autoplay dans le menu. Lorsque l'écran de démarrage de Brøderbund apparaît, cliquez sur la case à cocher "Afficher Cette fenêtre la prochaine fois que vous insérez le CD" pour faire apparaître la case à cocher.

Installation du Programme

MACINTOSH®

Processeur 68030 cadencé à 25 MHz
Carte vidéo 8 bits (256 couleurs)
Moniteur couleur 13 pouces (640 x 480)
1 Mo d'espace disque disponible
8 Mo de mémoire vive (RAM)
Disque dur
Lecteur de CD-ROM double vitesse
Système 7.0.1 ou version ultérieure
Sound Manager 3.1 (nécessite 96 Ko d'espace disque - inclus dans ce CD)
QuickTime 2.1 (nécessite 1 056 Ko d'espace disque - inclus dans ce CD)

SPECIFICATIONS SUPPLEMENTAIRES

1. Réglage du moniteur en 256 couleurs
Pour ce faire, sélectionnez Tableaux de bord dans le menu Pomme, cliquez deux fois sur l'icône Moniteurs, puis sélectionnez 256 couleurs.

2. Désactivation de la mémoire virtuelle
Sélectionnez Tableaux de bord dans le menu Pomme, cliquez deux fois sur l'icône Mémoire, puis désactivez la mémoire virtuelle. Ceci permettra à votre Macintosh d'accéder aux fichiers plus rapidement. Vous devrez redémarrer votre ordinateur pour que cette modification prenne effet.

3. Installation des extensions nécessaires
L'Odyssée des Zoombinis requiert les extensions suivantes : QuickTime 2.1, Sound Manager 3.1, QuickTime PowerPlug (pour les utilisateurs de Power Macintosh) et QuickTime Musical Instruments.

Les systèmes d'exploitation Macintosh récents comprennent déjà ces extensions. Pour vérifier que votre système possède déjà ces éléments, recherchez-les dans le dossier Extensions du Dossier Système de votre disque dur. Si vous ne possédez pas ces extensions ou si vous possédez des versions antérieures de Sound Manager ou de QuickTime, vous devrez les mettre à jour en utilisant les versions présentes sur le disque. Pour ce faire, insérez le CD-ROM des Zoombinis dans votre lecteur. Lorsque la fenêtre apparaît sur le bureau, cliquez deux fois sur le dossier "required Mac Extension". Sélectionnez les extensions dont vous avez besoin puis faites-les glisser sur l'icône du Dossier Système de votre disque dur. Une fois la copie terminée, redémarrez votre Macintosh.

4. Vérification de la mémoire
L'Odyssée des Zoombinis requiert 5 300 Ko de mémoire libre au minimum. Pour vérifier la quantité de mémoire disponible, dans le menu Pomme, sélectionnez "A propos de votre Macintosh".

Pour démarrer le jeu, placez le CD dans le lecteur, puis cliquez deux fois sur l'icône des Zoombinis qui apparaît dans la fenêtre sur votre bureau.

Pour Jouer en Anglais ou en Allemand

Les versions allemande, anglaise et française de L'Odyssée des Zoombinis sont incluses dans votre CD-ROM. Le programme sélectionne automatiquement la version correspondant à la langue de votre système Macintosh ou Windows. Si cette langue est autre que l'allemand, l'anglais, ou le français, c'est la version anglaise qui sera sélectionnée.

Une fois dans le programme, il est possible de changer la langue sélectionnée. Appuyez sur ctrl-D pour passer en allemand, ctrl-E pour l'anglais, ou ctrl-F pour le français. Attention: cette manipulation n'est pas possible en mode Entraînement et il faut commencer un nouveau jeu si on change la langue.

Pour commencer tout de suite

BOUTONS IMPORTANTS A CONNAITRE

Carte : Ce bouton apparaît à chaque épreuve, sur Zoombinîle, à l'Abri du Rocher et au Refuge de Grozarbre ainsi qu'à Zoombiniville. La carte montre la progression des Zoombinis au cours du jeu. Pour plus d'informations sur la carte, reportez-vous à la page 25.

Avance : Cette flèche verte est située dans le coin inférieur droit de chaque écran et vous conduit à l'étape suivante du voyage.

Niveaux de jeu :

Le programme comprend les quatre niveaux de difficulté suivants :

Pas si facile
Assez difficile
Très difficile
Mission impossible

Vous passerez automatiquement au niveau de difficulté supérieur lorsqu'une équipe de 16 Zoombinis aura réussi chacune des trois épreuves d'une partie du voyage.
Ainsi, si votre équipe de 16 Zoombinis réussit les trois épreuves de la piste "Le Gros, la Brute et le Gourmand" au niveau Pas si facile, la prochaine fois que vous vous aventurerez sur cette piste, le niveau de difficulté sera passé à Assez difficile. L'écran de jeu ne sera pas systématiquement modifié mais les épreuves seront plus difficiles à chaque niveau supérieur.

Les écrans de transition entre les épreuves afficheront la piste dans une couleur différente selon le niveau de difficulté. Le terrain des niveaux Pas si facile, Assez facile, Très difficile et Mission impossible affiche la piste respectivement en vert, jaune, orange et rouge. Vous pouvez également connaître le niveau de difficulté en cours en regardant la touche terrain située sur la carte.

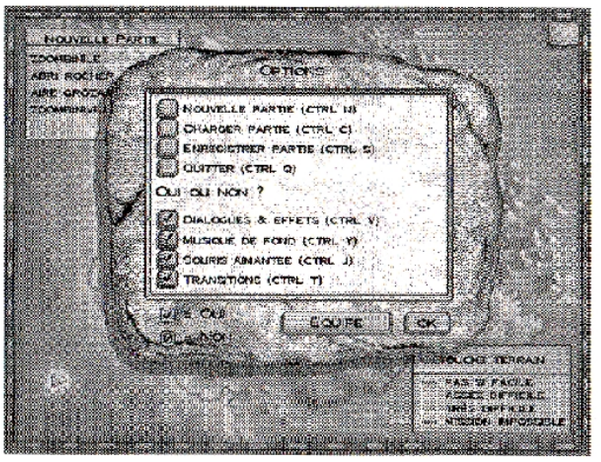
Une fois un niveau terminé, vous ne pouvez pas retourner à une épreuve spécifique à ce niveau à moins de jouer en mode Entraînement. Pour obtenir une description du mode Entraînement, reportez-vous à la section Options cachées, page 13.

OPTIONS DE JEU

Pour accéder aux options de jeu, appuyez sur la touche "?" de votre clavier ou cliquez sur l'icône de la carte lorsque vous vous trouvez à *Zoombinîle, à l'Abri du Rocher, au Refuge de Grozarbre, à Zoombiniville* ou au départ d'une épreuve. Lorsque vous êtes

Pour commencer tout de suite

dans la carte, cliquez sur le petit bouton gris situé dans le coin supérieur droit de l'écran. Ce bouton correspond au menu Options.



L'Odyssée des Zoombinis contient de nombreuses options pour vous aider à naviguer dans le programme ou à accéder à certaines fonctions du jeu. Vous pouvez sélectionner ces options dans le menu Options situé dans la carte ou en utilisant les raccourcis clavier suivants .

ENREGISTRER PARTIE (CTRL S)

Pour enregistrer votre partie, appuyez simultanément sur les touches Contrôle et S à n'importe quel moment sur votre clavier. Cela fera apparaître l'écran ENREGISTRER PARTIE. Tapez un nom pour votre partie et cliquez sur le bouton Enregistrer. Vous verrez le nom de la partie s'afficher dans la légende située dans le coin supérieur gauche de la carte. Vous pouvez également accéder à l'écran ENREGISTRER PARTIE à partir du menu Options.

Lorsque vous jouez à l'Odyssée des Zoombinis pour la première fois, un dossier appelé Zoombinis est enregistré sur le disque dur de votre ordinateur. Ce dossier contient des fichiers d'informations sur le déroulement de votre partie. A chaque fois qu'une nouvelle partie est enregistrée, un fichier supplémentaire est enregistré dans le dossier.

QUITTER (CTRL Q)

Pour quitter votre partie, appuyez simultanément sur les touches Contrôle et Q à n'importe quel moment ou cliquez sur le bouton QUITTER du menu Options. A moins d'avoir enregistré votre partie immédiatement avant de quitter le jeu, le programme vous demandera si vous souhaitez l'enregistrer. Si vous décidez de l'enregistrer, cliquez sur le bouton approprié et l'écran ENREGISTRER PARTIE s'affiche. Tapez le nom que vous souhaitez donner à votre partie, puis cliquez sur le bouton Enregistrer. Il est impossible d'enregistrer directement une partie en mode Entraînement. Veuillez vous reporter à la description du mode Entraînement dans la section Options cachées de la page 13.

OUVERTURE D'UNE PARTIE

Le programme commence toujours sur Zoombinîle. Après avoir enregistré au moins

une partie, l'écran apparaît. Sélectionnez NOUVELLE PARTIE (CTRL N) pour commencer une nouvelle partie ou CHARGER PARTIE (CTRL C) pour charger une partie précédemment enregistrée.

DIALOGUES ET EFFETS SONORES (CTRL V)

Fait référence aux dialogues des personnages, aux effets sonores dans les épreuves et aux voix des Zoombinis.

MUSIQUE DE FOND (CTRL Y)

La musique de fond pour l'ensemble des épreuves peut être activée ou désactivée.

SOURIS AIMANTEE (CTRL J)

Après avoir sélectionné un Zoombini, vous pouvez le déplacer à travers l'écran sans avoir à maintenir le bouton de la souris enfoncé. Cliquez sur la touche pour désactiver cette option.

TRANSITIONS (CTRL T)

L'activation de cette option vous permet de passer directement d'une épreuve à une autre sans repasser par la carte.

OPTIONS CACHEES

Vous trouverez ci-dessous quelques options supplémentaires qui n'apparaissent pas dans le menu Options. Pour y accéder, appuyez à n'importe quel moment sur l'une des touches suivantes :

"?"

Pour accéder au menu Options à partir de n'importe quel endroit du programme, appuyez sur "?" sur votre clavier.

CTRL G

Améliore les performances du jeu en activant/désactivant les animations d'arrière-plan. Certains objets du décor peuvent également manquer, comme les colis entreposés sur le Bac du Père Mathieu.

F1

Lorsque vous appuyez sur cette touche durant une épreuve, vous entendez un indice. Toutes les épreuves et tous les niveaux de difficulté ne possèdent pas d'indices.

ZOOMBINIS ERRANTS

Parfois, certains Zoombinis ne parviennent pas à réussir une épreuve et ils sont temporairement perdus en pleine nature. Ne soyez pas inquiets pour eux ! Les Zoombinis sont intelligents et débrouillards, ils trouveront le moyen de regagner le dernier refuge. Si vous passez par un camp de base (L'Abri du Rocher ou le Refuge de

Histoire des Zoombinis

Grozarbre), ou même à Zoombinîle et que vous retrouvez quelques visages familiers, il n'y a pas de doute à avoir, il s'agit de ces Zoombinis perdus en route qui ont rejoint le groupe et qui sont prêts pour de nouvelles aventures.

Il n'y a pas si longtemps de cela, les Zoombinis vivaient heureux. Ils étaient tous un peu différents. Ils n'avaient pas les mêmes yeux, le même nez, les mêmes cheveux ou les mêmes pieds, mais cela n'avait aucune importance pour eux.

Sur Zoombinîle, ils fabriquaient de petits objets utiles qui faisaient leur réputation dans le monde entier. Au bonheur de travailler dans la joie et la paix s'ajoutait la sécurité d'un solide magot à la banque, que demander de plus ?

C'était sans compter sur la venue des infâmes Boursouflos ! Les Boursouflos leur proposèrent de les aider à développer leurs activités, à étendre leurs réseaux de distribution et à augmenter leur niveau de vie. Les Zoombinis acceptèrent sans se méfier un seul instant. Mais en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, les Boursouflos avaient pris le contrôle de l'île, détournant les bénéfices, supprimant les vacances et accablant nos pauvres amis d'heures supplémentaires ! Les Zoombinis supportaient de moins en moins bien la situation...

Ils avaient été bernés mais étaient bien décidés à reprendre les choses en main (eh eh eh, façon de parler...). Ils décidèrent de quitter leur île et de s'établir ailleurs, loin d'ici...

Tu te demandes certainement en quoi tout cela te concerne. Tu ne vois pas ? TU es le seul à pouvoir les aider à s'échapper ! Les Zoombinis ont besoin de ton aide pour les guider au long de leur périlleux voyage qui les mènera de Zoombinîle à une lointaine terre promise où ils pourront s'établir. Ils auront à traverser des régions étranges. Ils rencontreront sans aucun doute de Trépidants Têtards Tatoués, ce vieux ronchon de Père Mathieu à la barre de son bac ainsi que de redoutables pizzosaures arboricoles ! Ils devront s'aventurer dans des régions infestées de Nizibooms et trouver le courage nécessaire pour explorer de lugubres cavernes dissimulées dans les profondeurs des Monts du Désespoir. A chaque nouvelle étape, il leur faudra réussir une épreuve pour pouvoir continuer. Hardi moussaillon, relève tes manches et attelle-toi à la tâche ! Des centaines de Zoombinis attendent sur Zoombinîle que tu viennes les délivrer !

A propos, si jamais tu es coincé en route, tu seras content d'apprendre que Paul et Emile Victotor, les fameux explorateurs Zoombinis, se sont risqués dans ces régions et ont percé à jour bon nombre de leurs secrets. Leurs paroles pleines de sagesse sont dissimulées

dans les pages de ce guide, tu les découvriras au fur et à mesure de ton voyage.

POUR DEMARRER L'AVENTURE

1. Zoombinîle est le lieu où tu recrutes tes équipes de Zoombinis prêts à tenter l'aventure de la liberté. Sélectionne un Zoombini en cliquant sur les différentes caractéristiques situées dans le cadre inférieur gauche jusqu'à ce qu'il ait l'apparence voulue. Chaque Zoombini doit posséder des yeux, un nez, des pieds et des cheveux. Pour en sélectionner un de façon aléatoire, clique sur l'icône représentant un dé située sous le Zoombini.

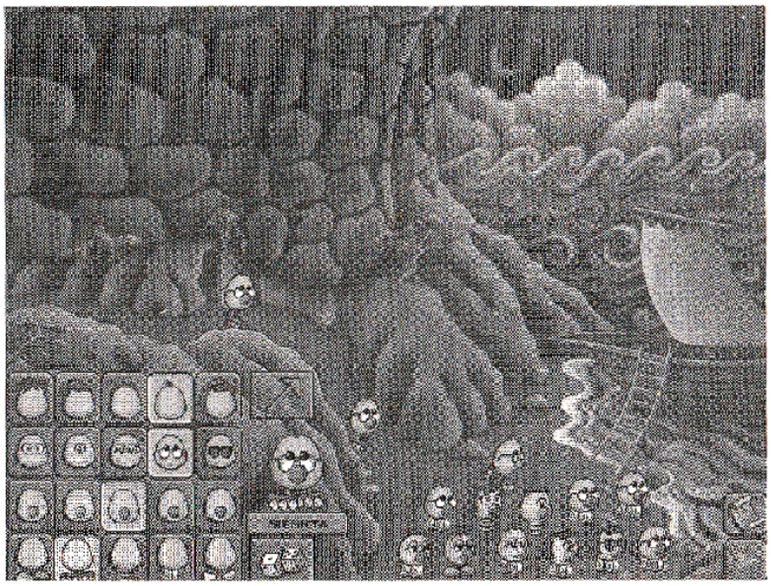
2. Clique sur la flèche verte qui s'allume au-dessus du Zoombini et il sortira de la caverne où il s'était réfugié.

3. Lorsque tu as recruté 16 Zoombinis, une autre flèche verte va s'allumer dans le coin inférieur droit de l'écran. Il s'agit du bouton AVANCE. Clique sur cette flèche pour commencer l'aventure.

16 Zoombinis sont nécessaires pour commencer chaque voyage. Seuls deux Zoombinis possédant exactement les mêmes caractéristiques peuvent être recrutés au cours d'une partie.

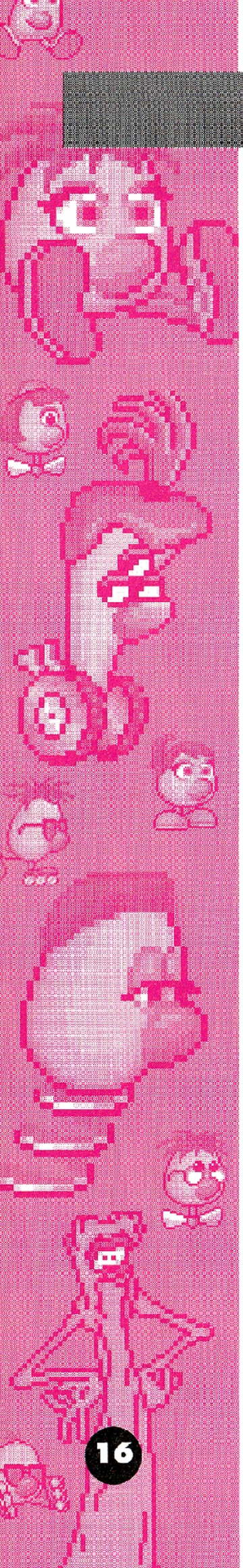
RECRUTEMENT AUTOMATIQUE DES ZOOMBINIS

Il existe tant de Zoombinis impatients de s'échapper de Zoombinîle que tu souhaiteras parfois les libérer par groupe entier. Pour recruter automatiquement et rapidement une équipe de 16 Zoombinis, ou pour compléter une équipe de 16, appuie sur la touche maj et maintiens-la enfoncée tout en cliquant sur l'icône du dé. Les Zoombinis sortiront automatiquement de la caverne. Un Zoombini peut également être renvoyé dans la caverne si tu décides d'en choisir un autre avec des caractéristiques différentes. Clique sur la flèche verte situé dans le coin inférieur droit de l'écran pour continuer la partie.



Sur Zoombinîle, recrute une équipe de 16 Zoombinis.

Zoombinîle



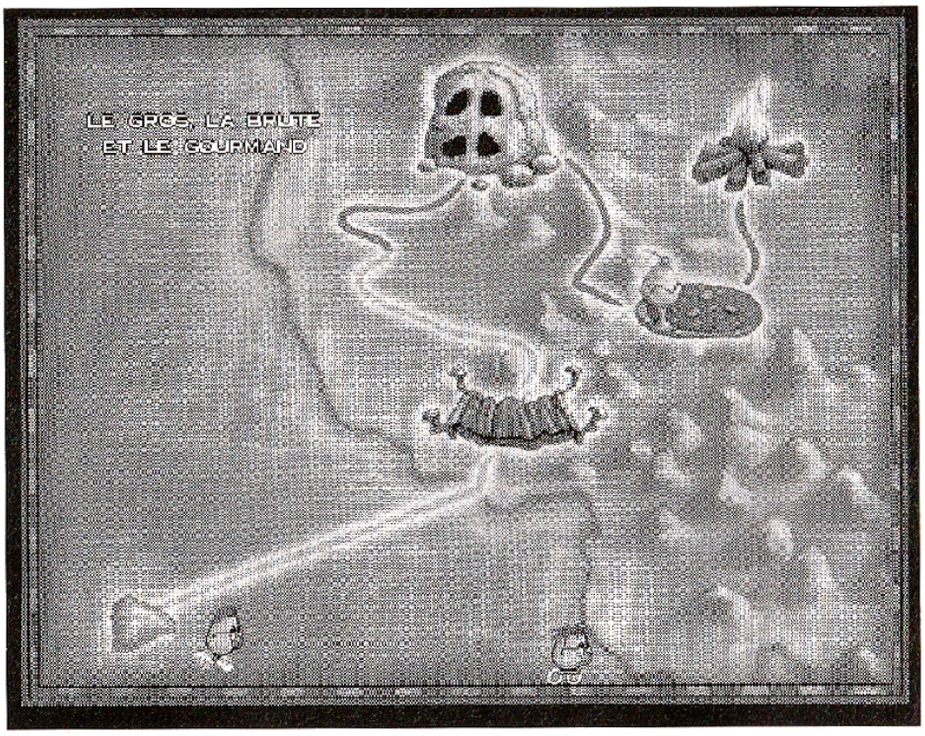
Avis aux parents

Zoombinîle n'est pas une épreuve mais le lieu où vous déterminez les caractéristiques de chacun des Zoombinis avant le début du voyage. En déterminant eux-mêmes l'apparence des Zoombinis, les enfants prennent conscience de leur structure mathématique. Les vingt caractéristiques représentées dans le coin inférieur gauche de l'écran sont regroupées en quatre attributs : cheveux, yeux, nez et pieds. Chaque Zoombini possède une caractéristique de chaque attribut. Cette structure est à la base de toutes les épreuves du jeu.

Les enfants peuvent créer des ensembles de Zoombinis présentant des attributs différents. Par exemple, des groupes présenteront une bonne répartition des caractéristiques, d'autres mettront l'accent sur une ou deux caractéristiques très répandue, d'autres encore pourront contenir un ou deux couples de Zoombinis identiques ou très similaires. Le fait d'avoir des personnages très similaires facilite parfois le passage des épreuves.

Piste du Gros, de la Brute et du Gourmand

Pour leur départ de Zoombinîle, les Zoombinis ne sont pas gâtés. Une grosse tempête les attend. Après plusieurs jours de traversée sur une mer démontée, les Zoombinis sont heureux de poser le pied ou du moins ce qui leur sert à se déplacer, sur la terre ferme. Une terre bien mystérieuse à première vue... Les Zoombinis se trouvent sur la piste du Gros, de la Brute et du Gourmand, première partie du voyage.



Avis aux parents

Les trois épreuves qui composent cette piste sont toutes du type "devinez la règle". Les Gorges Allergiques, les gardes des Grottes de Passe-Clos et les pizzosaures ont tous une exigence secrète que les Zoombinis doivent découvrir par déduction. En apprenant à passer ces épreuves, les enfants consolident leur compréhension des relations entre les attributs, les caractéristiques et les ensembles.

Les Gorges Allergiques

"Pas de chance pour les pauvres Zoombinis, les gorges sont allergiques à l'une ou à plusieurs de leurs caractéristiques".

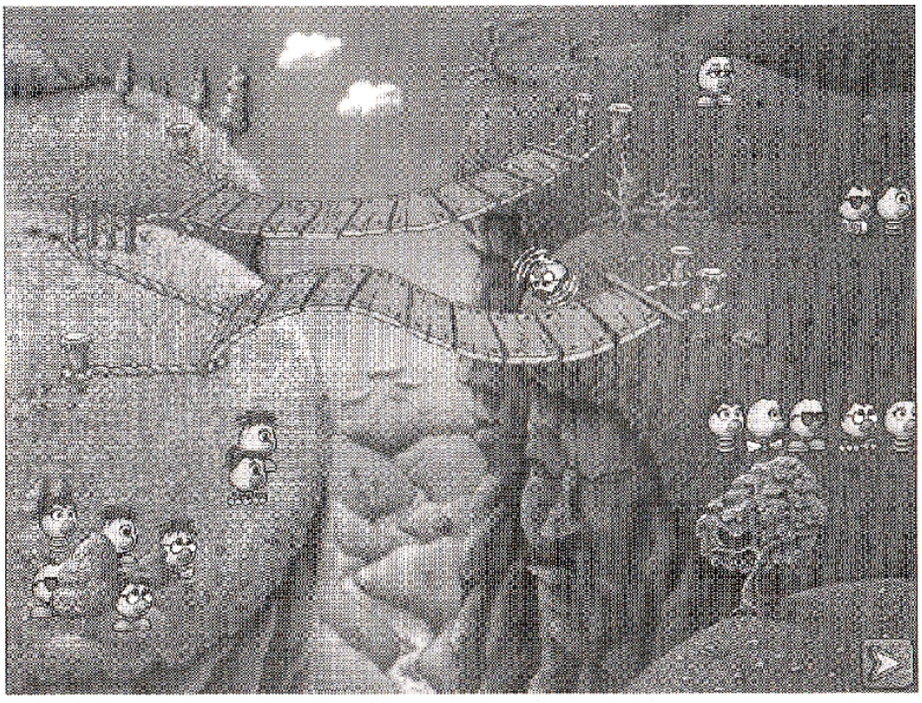
Soufflant et soupirant sous l'effort, les Zoombinis gravissent le long chemin escarpé qui les mène de la plage au sommet de gorges abruptes et désolées. Ils sont certes épuisés, mais ils doivent maintenant affronter la première des épreuves qui les attendent.

POUR JOUER

Les Zoombinis doivent traverser les passerelles qui enjambent les Gorges Allergiques. Clique sur un Zoombini et place-le à gauche de l'une ou l'autre des passerelles, sur le point lumineux qui apparaît. Plusieurs Zoombinis peuvent traverser l'une ou l'autre des passerelles en même temps.

Malheureusement, les gorges ont développé une allergie chronique à certaines caractéristiques des Zoombinis. Cela se traduit par de formidables éternuements qui projettent l'infortuné Zoombini à son point de départ. A chaque fois que cela se produit, l'un des piquets qui maintient la passerelle est arraché et tombe dans la gorge, ce qui réduit les chances des autres personnages de pouvoir effectuer la traversée. Leur seul espoir est que tu arrives à découvrir ce qui déplaît aux gorges chez certains Zoombinis et les fait éternuer !

Lorsque tous les Zoombinis ont traversé, clique sur la flèche verte pour continuer le voyage.



Les Zoombinis doivent traverser l'une ou l'autre des passerelles.

Les Gorges Allergiques

Avis aux parents

- ensembles et attributs
- logique
- formulation et test d'hypothèses
- utilisation des indices

Lorsque votre enfant réalise que "seuls ceux qui ont un nez rouge peuvent traverser cette passerelle", il utilise en fait ce principe de logique fondamental selon lequel un groupe d'objets peut être défini par une caractéristique commune (telle que les nez rouges). Lorsqu'il ajoute que "seuls ceux qui n'ont pas un nez rouge peuvent traverser cette passerelle", il décrit en fait une opération plus complexe, définie par l'absence de certaines caractéristiques. La définition des ensembles en fonction de ce qu'ils peuvent ou ne peuvent pas inclure est un des principes fondamentaux de la logique booléenne.

Outre le contenu mathématique des ensembles et des regroupements, cette épreuve met l'accent sur le processus mathématique qui consiste à formuler des hypothèses, à les mettre en pratique et à en tirer les conclusions qui s'imposent. Au départ, il y a plusieurs explications possibles à la réaction des Gorges Allergiques mais, à mesure que le jeu progresse, le joueur élimine de plus en plus de possibilités.

Les niveaux Très difficile et Mission impossible de cette épreuve ont des règles plus complexes. Comme le droit à l'erreur y est très faible, ils exigent un raisonnement plus scrupuleux qui tire parti de la moindre évidence.

Le fait de discuter avec vous de l'épreuve à résoudre est une occasion pour votre enfant de développer le langage de description des caractéristiques, des attributs, des ensembles, des évidences et des hypothèses. Toutefois, la maîtrise de ces nouvelles notions vient parfois au bout d'un certain temps. Beaucoup de joueurs traitent cette épreuve et d'autres de façon intuitive au début et n'élaborent que peu à peu les théories permettant d'expliquer ce qui se passe et d'exposer leur stratégie.

Les Grottes de Passe-Clos

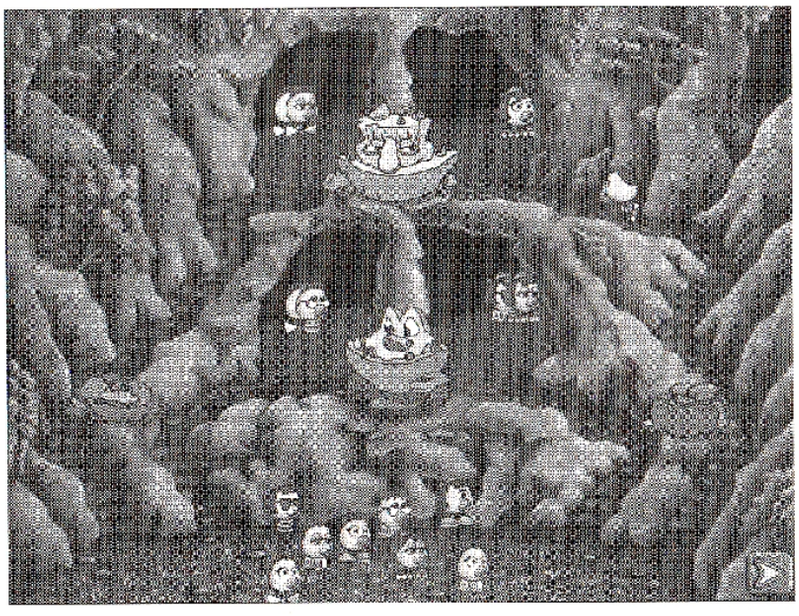
"Ces rochers ont leurs règles, avance avec précaution. Les Zoombinis refoulés par un garde seront par un autre acceptés."

Une fois oubliés les dangers affrontés lors de la traversée des gorges, les Zoombinis parcourent jour et nuit de grandes étendues arides et désolées. Au bout de quelques jours, ils atteignent un mur abrupt percé de quatre entrées de grottes. Chaque entrée est férocement défendue par un gardien de pierre capricieux. Lazuli et Rocco, Caillasse et Gravasse prennent leur rôle de garde très au sérieux, car les grottes regorgent de pierres précieuses. Ils ont la gentillesse de laisser les Zoombinis traverser les grottes, mais sont très pointilleux sur le choix du chemin d'accès que chacun doit emprunter. En outre, ils sont imprévisibles, car il leur arrive souvent de changer leurs critères de sélection d'un groupe de Zoombinis à l'autre.

POUR JOUER

Chaque Zoombini doit pénétrer dans l'une des quatre grottes. Clique sur un Zoombini et place-le sur le point lumineux indiquant le début d'une voie d'accès. Ton Zoombini grimpera vers l'entrée des grottes à moins que l'un des gardes n'en décide autrement. Les Zoombinis n'ont droit qu'à un nombre limité d'essais pour trouver l'entrée correcte, après quoi un éboulement bloquera les chemins d'accès. Ne t'inquiète pas, les gravats seront déblayés pour le prochain groupe de Zoombinis. A toi de trouver l'étrange règle qui dicte leur choix...

Clique sur la flèche verte et les Zoombinis qui ont réussi à pénétrer dans les grottes pourront continuer leur voyage.



Si Caillasse, à gauche, ne veut pas laisser passer un Zoombini, peut être Gravasse, à droite, sera-t-il plus tolérant.

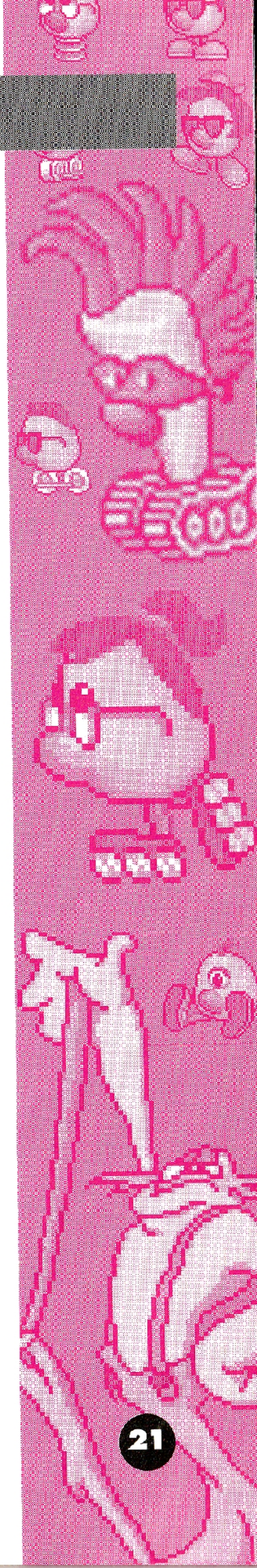
Les Grottes de Passe-Clos

Avis aux parents

- ensembles, relations
- logique
- formulation et test d'hypothèses
- utilisation des indices

Cette épreuve est similaire à celle des Gorges Allergiques mais avec une difficulté supplémentaire. Nous sommes en présence de deux couples de personnages (les deux gros rochers au centre et les deux petits de chaque côté), chacun triant les Zoombinis selon des règles différentes. Les regroupements indépendants sont similaires aux dimensions dans un graphique ou une grille.

Le niveau Pas si facile de cette épreuve est ardu. Une bonne utilisation de la technique des tâtonnements (en veillant à ce qu'un même Zoombini ne soit pas refusé deux fois par le même garde) constitue une première approche fondamentale. Dans cette épreuve, un attribut particulier est important aux yeux des gros rochers et un autre pour les petits rochers. Enfin, les joueurs apprennent à utiliser les conclusions qui s'imposent par les refus d'accès pour déterminer les regroupements effectués par les gros rochers et les petits rochers.



La Hutte à Pizza

Tandis qu'ils progressent sous la canicule et dans la poussière, les Zoombinis entendent quelqu'un, euh... quelque chose qui chante.

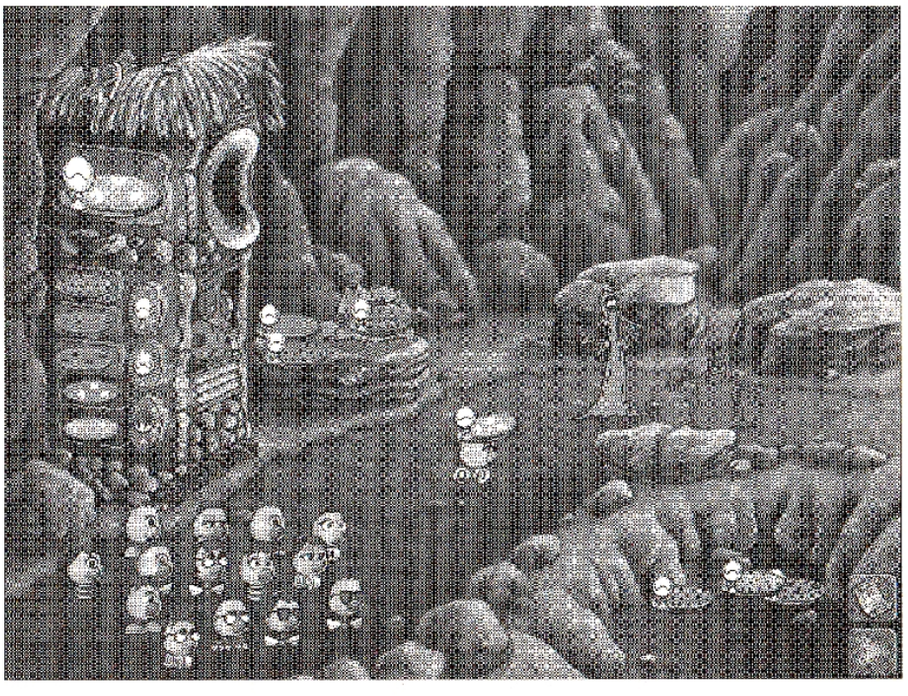
"De la pizza au p'tit déj, comme casse-croûte, pour le déjeuner, le goûter et même au dîner, voilà ce qu'il me faut."

Arrivés dans une petite clairière, les Zoombinis tombent nez à nez avec Vésuvio le pizzosaure arboricole ! Vésuvio n'a qu'une obsession dans la vie, manger des pizzas. Il en dévorerait une à chaque repas si seulement il savait faire fonctionner cette satanée Machinapizza. Mais le bougre n'en est pas moins un sacré gourmet, très difficile sur la garniture. Les pizzosaures sont très à cheval sur leur régime alimentaire !

POUR JOUER

Sur la Machinapizza, clique sur les boutons de sélection des garnitures, pour préparer la pizza qui, selon toi fera plaisir au Pizzosaure. Clique ensuite sur l'image de la pizza que tu as composée qui se trouve au-dessus des ingrédients pour mettre la machine en marche. Les pizzas contenant des ingrédients qui ne conviennent pas au pizzosaure sont rejetées dans la fosse située en face de lui, mais celles qui, bien qu'incomplètes, ne contiennent que des choses qu'il aime, sont mises en réserve sur les rochers derrière lui.

Lorsque Vésuvio obtient et dévore enfin la pizza de ses rêves, clique sur la flèche verte pour que les Zoombinis puissent continuer leur périple.



Les Zoombinis doivent livrer LA pizza idéale.

La Hutte à Pizza

Niveaux de difficulté supérieurs
"La pizza qui l'estomac d'un pizzosaure réjouira, un autre toujours dégoûtera."

La nouvelle des talents de pizzaîolo des Zoombinis se répand comme une traînée de parmesan et Vézuvio est bientôt rejoint par ses congénères Gorgonzo et Lapinaille, qui ont également des goûts bien arrêtés. En plus d'une pizza, il faut leur préparer un nappage pour la glace en cliquant, du côté droit de la machine, sur les icônes des différentes coupes glacées.

Au niveau de jeu Mission impossible, observe bien les pizzas déjà présentes dans la fosse. Elles peuvent te fournir de précieux indices...

Avis aux parents

- logique
- accumulation d'indices

Les diverses garnitures de pizza représentent des choix de type oui/non pouvant se combiner à volonté, à la différence des caractéristiques des Zoombinis (vous ne pouvez pas avoir un Zoombini avec un nez rouge et un nez vert). En raison de cette distinction essentielle, l'épreuve de la Hutte à Pizza ne fait pas appel au même raisonnement que les deux épreuves précédentes.

La Hutte à Pizza nécessite en outre une stratégie pour accumuler les indices. Tenter simplement sa chance n'est pas toujours rentable. Le joueur doit prendre soin de proposer des pizzas qui, même si elles ne sont pas acceptées lui rapporteront un maximum d'informations. Avoir une stratégie de recueil d'indices est un atout essentiel dans la résolution d'un problème, et il peut être utile de réfléchir à la valeur des informations fournies par une mauvaise solution dans l'élaboration des hypothèses concernant les goûts du pizzosaure.

Camp de base : L'Abri du Rocher

Holà ! Mais qu'est-ce que cela ? Un campement avec une bonne soupe chaude ? Voilà un bivouac idéal pour des Zoombinis à bout de forces ! Enfin, un havre de paix où ils vont pouvoir se reposer et attendre leurs amis en échangeant les derniers potins. Etape de repos dans ce périple, l'Abri du Rocher n'en demeure pas moins un endroit à explorer (plein de surprises t'y attendent). C'est un point de ralliement pour les Zoombinis égarés qui attendent que tu viennes les chercher pour constituer une nouvelle équipe. Clique sur les barres situées de chaque côté de l'abri pour faire défiler l'ensemble de tes troupes. Cet abri peut contenir autant de Zoombinis que tu en amèneras à ce niveau.

POUR CONTINUER LE VOYAGE

16 Zoombinis doivent être placés sur les pavés du chemin pour que le groupe puisse poursuivre sa route. Si tu ne disposes pas de 16 Zoombinis au niveau de l'Abri du Rocher, tu dois revenir en chercher sur Zoombinîle et reprendre la piste du Gros, de la Brute et du Gourmand :

1. Clique sur l'icône de la carte située sur le côté droit de l'écran entre les flèches vertes.

2. Lorsque la carte apparaît, clique sur Zoombinîle.

3. Recrute 16 autres Zoombinis et recommence le voyage comme tu l'as fait précédemment.

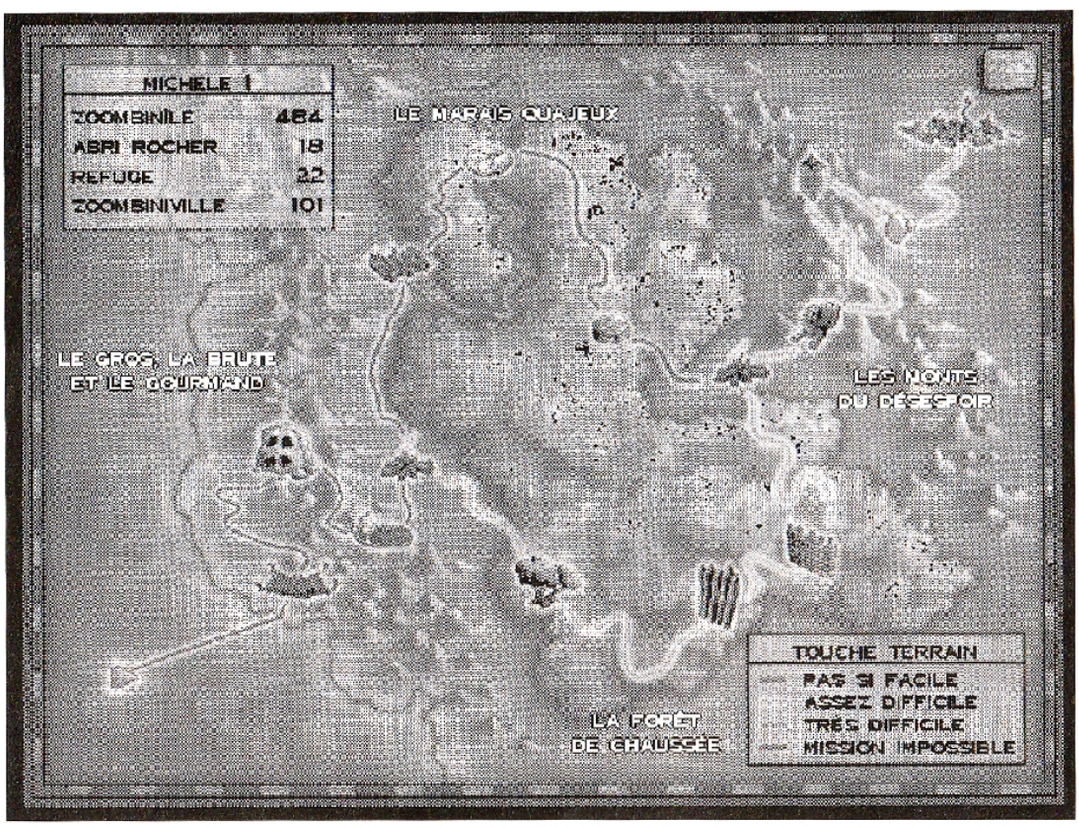
Lorsque tu arrives à nouveau à l'Abri du Rocher, tu verras que les autres Zoombinis sont toujours là à attendre. Tu peux choisir une équipe parmi ces anciens Zoombinis et/ou ceux que tu viens d'amener au camp. Lorsque tu en as aligné 16 le long du chemin, clique sur l'une des flèches vertes pour commencer l'étape suivante du voyage.

Les Zoombinis attendent pour continuer leur voyage.

La Carte

Heureusement pour toi, respectable guide, il existe une vieille carte de la région. Grâce à cette carte, tu peux suivre la progression des Zoombinis tout au long de leur voyage. Dès qu'ils quittent un endroit, la zone correspondante s'illumine sur la carte dans la couleur du niveau de jeu (voir Niveaux de jeu page 11). Tu peux voir ainsi les étapes que les Zoombinis ont déjà franchies, mais pas celles qui leur restent à effectuer !

L'icône de la Carte apparaît à côté de la flèche verte au début de chaque épreuve. Si tu décides de "sécher" une épreuve, clique sur l'icône de la carte pour quitter. Mais souviens-toi que si tu choisis la carte, tu ne pourras pas retourner directement à l'épreuve que tu as abandonnée. A ce stade, tu as le choix entre aller à Zoombinîle, dans un camp de base ou à Zoombiniville. Tu perds momentanément tes Zoombinis, mais tu les retrouveras à l'Abri du Rocher, au Refuge de Grozarbre ou à Zoombinîle. A moins que tu joues en mode Entraînement, les seuls endroits accessibles à partir de la carte sont Zoombinîle, les camps de base et Zoombiniville.



Tout le voyage en un seul coup d'oeil.

La Carte

LES PISTES

Les Zoombinis vont avancer sur quatre pistes contenant chacune trois épreuves. Le nom de ces pistes est indiqué sur la carte : le Gros, la Brute et le Gourmand, le Marais Quajeux, la Forêt de Chaussée et les redoutables Monts du Désespoir.

TOUCHE DE NIVEAUX

En bas et à droite de la carte se trouve la Touche de niveaux. Elle affiche les niveaux de jeu que tu as déjà franchis.

LEGENDE DU JEU

La légende du jeu se trouve en haut à gauche de la carte. Au cours de ce long périple où tu dois sauver tant de Zoombinis, la légende est un moyen commode de savoir où en sont tes protégés. A droite du nom de chaque région se trouve le nombre de Zoombinis qui s'y trouvent. La légende du jeu a pour titre le nom du fichier de jeu en cours. Tu peux changer le nom de ton fichier de jeu (par défaut, "Partie avec ton nom") en choisissant dans le menu Options l'option ENREGISTRER PARTIE. Dans l'écran qui suit, tu pourras indiquer un nouveau nom pour ton fichier de jeu.

MENU OPTIONS

Clique sur la petite icône grise située dans le coin supérieur droit de la carte pour accéder au menu Options. Tu trouveras une description complète de ce menu dans le paragraphe Options de jeu, page 12.

Le Marais Quajeux

LA PISTE NORD

A partir de l'Abri du Rocher, les Zoombinis prenant la piste du haut se retrouvent dans une région verte et luxuriante parcourue par des ruisseaux murmurants, de vastes marais et même le lit d'une ancienne rivière. Au bout de quelques jours de marche difficile à travers les ruisseaux bouillonnants et les régions marécageuses, ils arrivent sur la rive d'un large fleuve qu'ils ne peuvent franchir qu'en empruntant... le Bac du Père Mathieu.

Avis aux parents

Toutes les épreuves de cette piste mettent en oeuvre la notion des similitudes entre les objets et l'agencement des objets de façon à ce que les objets voisins aient des points communs.

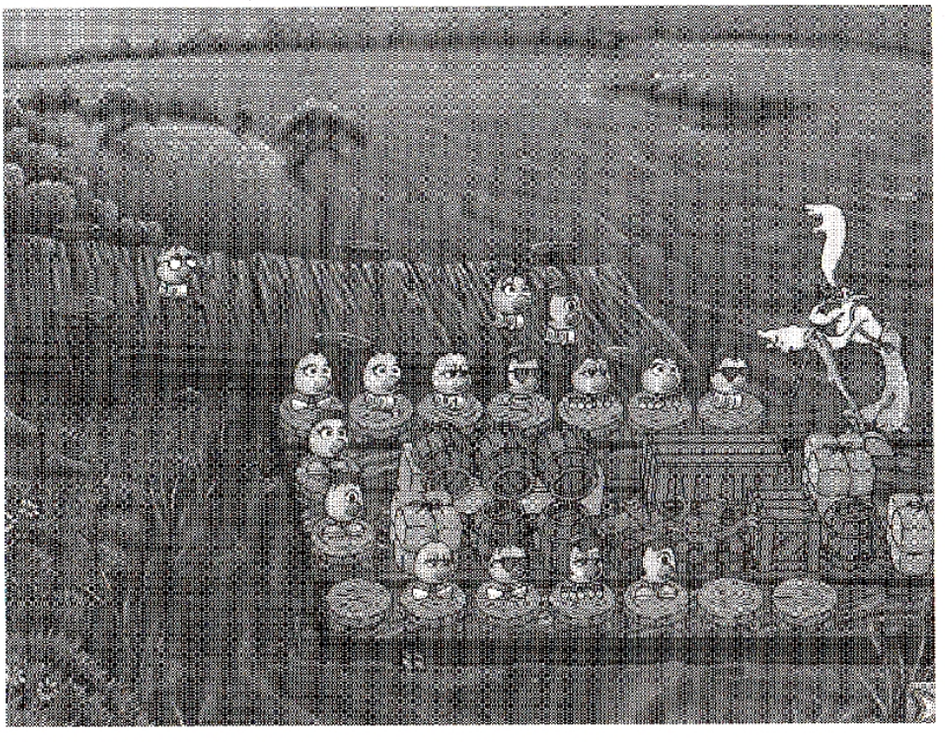
Le Bac du Père Mathieu

"Pour sur le bac prendre place, chaque Zoombini avec son voisin doit avoir une caractéristique en commun"

Ne te laisse pas impressionner par le caractère d'ours mal léché du Père Mathieu. Il est de bonne volonté et disposé à faire traverser tes Zoombinis. Seulement, il est assez pointilleux sur la disposition de ses passagers et ne prend pas de pincettes pour te dire quand quelque chose ne lui convient pas.

POUR JOUER

Pour passer sur l'autre rive, les Zoombinis doivent trouver leur place dans le bac. Place chacun d'eux sur un siège en bois. Si le Père Mathieu commence à pester parce que tu n'as pas placé le bon Zoombini à côté du bon voisin, aucun problème : tu peux déplacer tes petits protégés aussi souvent qu'il le faut.
Lorsque tous les passagers ont trouvé leur place définitive, clique sur la flèche verte pour continuer.



Le Père Mathieu est très à cheval sur le positionnement des passagers sur son bac.

Le Bac du Père Mathieu

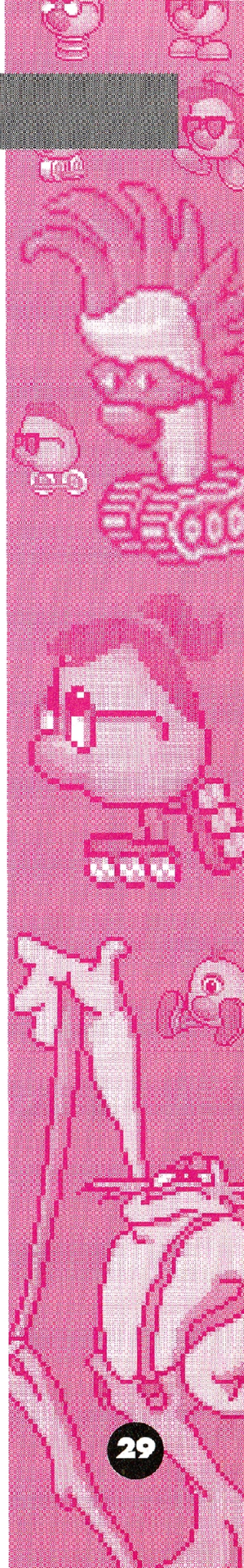
Avis aux parents

- raisonnement statistique
- comparaison

La comparaison - ou recherche des similitudes entre les Zoombinis - est la principale activité mise en oeuvre dans cette épreuve. Les enfants comprennent que les Zoombinis peuvent présenter des similitudes diverses (cheveux, yeux, nez ou pieds) et utilisent ces informations pour les placer dans le Bac du Père Mathieu.

Les tâtonnements hasardeux peuvent suffire au niveau Pas si facile, mais à mesure que le joueur passe aux niveaux supérieurs, il devient de plus en plus difficile de trouver le bon agencement des Zoombinis sur le bac. Il devient alors capital d'être méthodique pour trouver rapidement une solution. Tous les problèmes mathématiques n'ont pas une solution immédiatement accessible. Le tâtonnement méthodique est le principal outil de réflexion utilisé par les mathématiciens et les scientifiques.

L'examen des caractéristiques communes et rares est un bon exemple de raisonnement statistique élémentaire sur la répartition des caractéristiques au sein d'un groupe de Zoombinis. Les évaluations statistiques sont utiles à la résolution de beaucoup d'épreuves.



La Mare des Trépidants Têtards Tatoués

"Il faut les nénuphars de même couleur, fleur ou feuille emprunter pour faire les Zoombinis traverser."

Les Zoombinis continuent leur route à travers cette région détrempée et se retrouvent au bord d'un vaste marais parsemé de nénuphars de diverses couleurs. Cette vue aérienne fait paraître les Zoombinis minuscules lorsqu'ils apparaissent en haut à gauche de l'écran. La seule solution, pour traverser, est de héler l'un de ces taxis amphibiens, les Trépidants Têtards Tatoués !

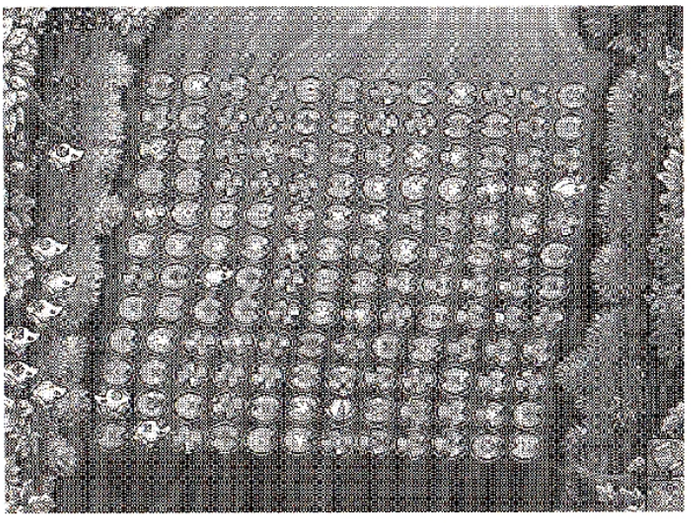
POUR JOUER

Clique sur un têtard tatoué et place-le sur le nénuphar approprié dans la colonne de gauche. Le Zoombini doit sauter sur le dos du têtard tatoué qui, s'il est sur le bon nénuphar, sautille jusqu'à l'autre berge du marais en suivant la piste correspondant à sa forme. Là, il dépose le Zoombini et retourne à la nage sur la case départ, prêt pour une autre traversée. Mais tu ne pourras faire traverser que deux fois seulement un même têtard. Attention ! S'il n'est pas placé sur le bon nénuphar, le têtard tatoué reste coincé et tourne en rond au milieu du marais avec son cavalier.

Niveaux de difficulté supérieurs

Lorsque tu choisis un niveau plus difficile, Gontran le Maître des Marais apparaît et te propose sa baguette magique. Cette baguette sert uniquement à permuter deux nénuphars pour constituer la trajectoire d'un têtard tatoué. Mais attention, la poudre magique de la baguette n'est pas inépuisable et tu ne peux permuter qu'un nombre limité de nénuphars. Clique d'abord sur la baguette magique, puis sur le nénuphar que tu veux intervertir et enfin sur le nénuphar que tu veux mettre à la place du premier. Les deux nénuphars échangent leurs positions. Mais fais bien attention, en permutant deux nénuphars tu peux sans le vouloir couper un chemin existant et bloquer dans leurs courses des têtards tatoués. Tu pourras également t'apercevoir que les Crabouilles, une espèce mutante de crabe violet, viennent des profondeurs du marais pour te barrer la route.

Clique sur la flèche verte lorsque tout le groupe de Zoombinis a traversé le marais.



Les têtard tatoués suivent des itinéraires à travers le marais.

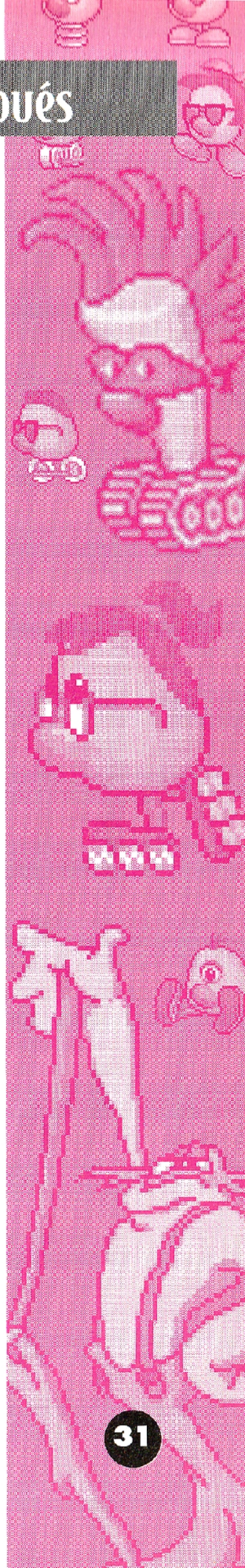
La Mare des Trépidants Têtards Tatoués

Avis aux parents

- comparaison
- repérage et constitution de motifs
- logique

Dans cette épreuve, la comparaison concerne les nénuphars et les têtards tatoués et non les Zoombinis eux-mêmes. Lorsque les enfants observent le champ de nénuphars à la recherche d'un itinéraire pour les têtards tatoués, ils prêtent attention à un seul attribut à la fois ; c'est un bon exemple de recherche de motifs.

Dans les niveaux Assez difficile à Mission impossible, les joueurs constituent des itinéraires en permutant les nénuphars. Mais comment tracer de nouveaux itinéraires sans détruire les anciens ? Comment ne pas tomber à court de nénuphars à permuter ? Quels types d'itinéraires peuvent se croiser et lesquels ne le peuvent pas ? Ces problèmes deviennent de plus en plus épineux dans les niveaux de difficulté supérieurs et une bonne dose de réflexion logique est nécessaire pour les résoudre.



La Fosse de Monte-Pierre

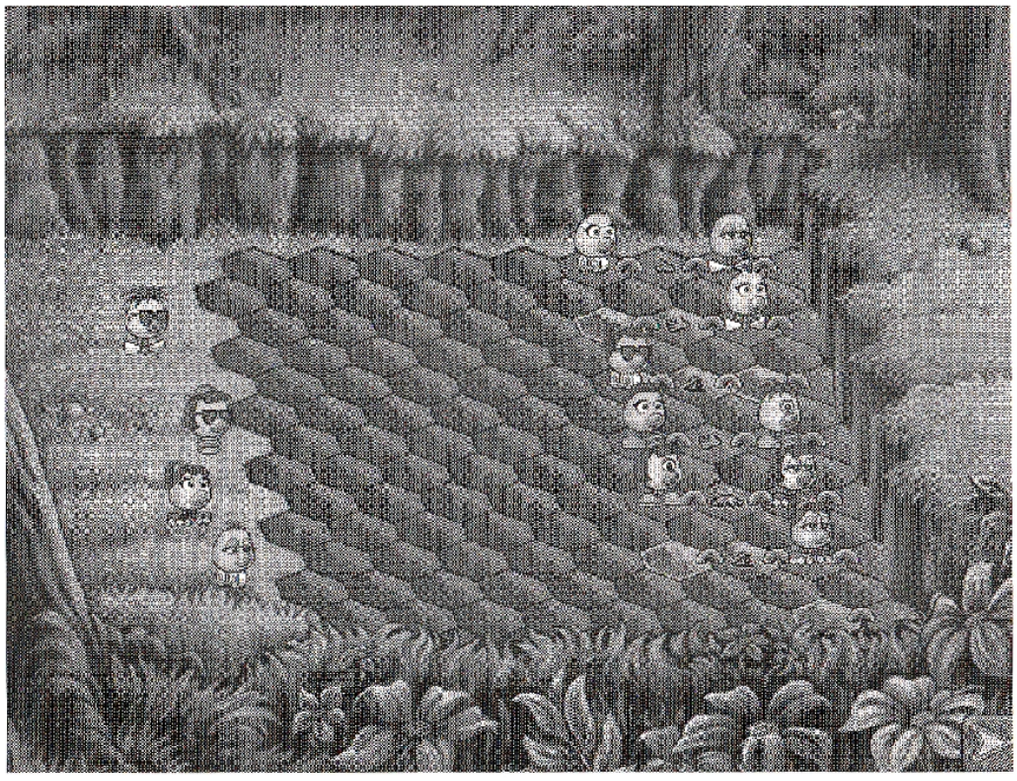
"Les Zoombinis de la fosse se sortiront, s'ils trouvent la bonne combinaison"

Courageux, les Zoombinis poursuivent leur route à travers cette région inhospitalière, supportant héroïquement l'humidité et les attaques de moustiques. Ils découvrent que depuis plusieurs jours, ils suivent le parcours de ce qui était certainement le lit d'une ancienne rivière. La piste mène à un lieu étrange où des dalles rocheuses tapissent le sol au pied d'un mur abrupt. Il ne semble pas y avoir d'autre moyen de retrouver la piste que d'atteindre le sommet de ce mur.

POUR JOUER

Les Zoombinis doivent être disposés d'une façon particulière sur les dalles pour activer le mécanisme qui les fait monter jusqu'au niveau de la terre ferme. Pour placer les Zoombinis sur les dalles, observe attentivement les dessins sculptés entre ces dalles ; ils te donnent des indications sur les points communs que doivent posséder des Zoombinis voisins. Lorsque tu as réussi à placer correctement deux Zoombinis, la pierre devient rouge sous l'effet de l'énergie qui l'anime.

Lorsque tous les Zoombinis ont trouvé les combinaisons qui déclenchent la source d'énergie, clique sur la flèche verte pour continuer.



Pour déclencher le Monte-Pierre, les Zoombinis doivent réaliser un contact électrique.

La Fosse de Monte-Pierre

Avis aux parents

- comparaison
- création de réseaux

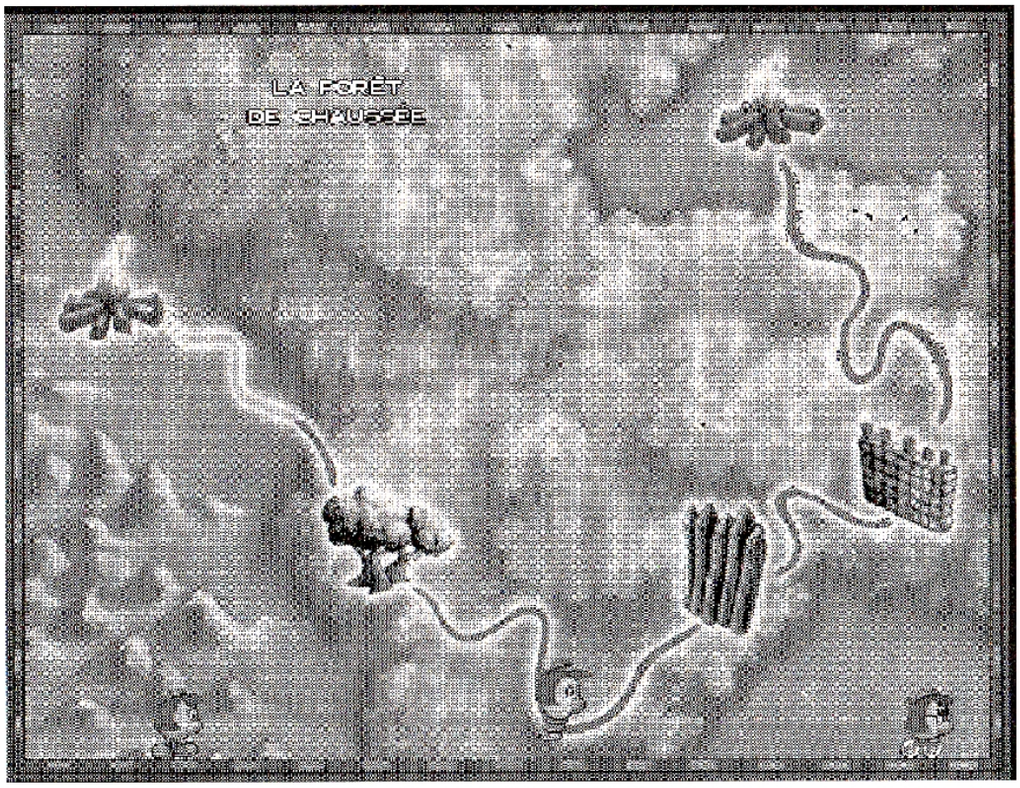
Pour franchir cet obstacle, les Zoombinis doivent se regrouper pour former des circuits "électriques". A l'instar de l'épreuve du Bac du Père Mathieu, cette épreuve suppose la recherche de similitudes entre les Zoombinis. En revanche, si le Père Mathieu accepte tous types de similitudes, la Fosse de Monte-Pierre exige des similitudes spécifiques à des endroits bien précis. On arrive souvent à passer le niveau Pas si facile par tâtonnements, mais il est plus facile de résoudre les niveaux de difficulté supérieurs en regroupant au préalable les Zoombinis présentant des caractéristiques communes. Le principal problème de stratégie que peut rencontrer le joueur est de savoir s'il va commencer à relier les Zoombinis qui présentent des caractéristiques communes ou ceux qui présentent des caractéristiques rares.

Par ailleurs, les niveaux de difficulté Très difficile et Mission impossible font intervenir le concept de réseaux. Les Zoombinis qui ne sont pas adjacents peuvent malgré tout être connectés et ce qui importe n'est pas la distance physique entre deux Zoombinis, mais le plus petit nombre de connexions nécessaires pour les relier. Cette notion est importante dans la conception des réseaux d'ordinateurs mais aussi dans la programmation des vols d'avions.

La Forêt de Chaussée

LA PISTE SUD

Si tu as choisi la piste du bas pour quitter l'Abri du Rocher, les Zoombinis se retrouvent bientôt sous des arbres aux branches tordues formant une voûte sombre et sinistre. Là, au plus profond des bois, des ennemis les attendent. Les Zoombinis avancent prudemment dans cette forêt pleine de dangers, mais lorsqu'ils croient en être sortis, le passage est bloqué par une muraille. Bientôt, ils vont être confrontés aux méchants Nizibooms !



Avis aux parents

Chaque attribut des Zoombinis (cheveux, yeux, nez, pieds) est une dimension mathématique. Les épreuves de cette piste posent des problèmes d'agencement basés sur les dimensions où un attribut de Zoombini est mis en correspondance avec une dimension spatiale. Ce type d'agencement est le fondement de la représentation graphique ou d'autres formes de représentation des données.

Les Nizibooms

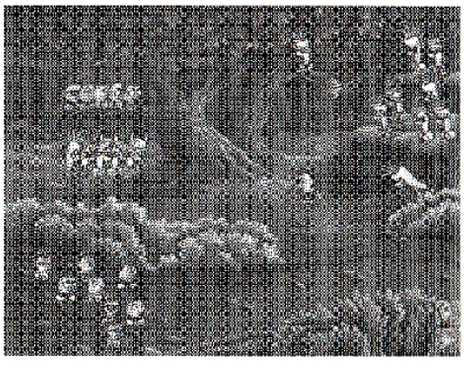
"Au premier coup d'oeil comme à vue de nez, Zoombinis et Nizibooms ont des origines communes. Mais pas de sentimentalité, il faut de leur branche les Nizibooms faire tomber!"

Alors qu'ils progressent dans la forêt, les Zoombinis arrivent dans une petite clairière où ils se retrouvent nez à nez avec leurs cousins mutants, les Nizibooms. Jadis, les méchants Nizibooms ressemblaient comme des frères aux Zoombinis. Et puis un jour, une gomina de mauvaise qualité a modifié leur patrimoine génétique. Chassés de Zoombinîle à cause de leurs mauvaises manières, il se sont réfugiés dans la forêt. Ont-ils échafaudé un plan d'embuscade pour les insouciants Zoombinis ? Mais les Zoombinis savent mieux que quiconque qu'il ne faut pas se fier aux Nizibooms et qu'ils doivent se montrer extrêmement prudents...

POUR JOUER

Clique sur les Zoombinis de ton groupe et place-les sur le chemin. Relâche le bouton de la souris lorsque la tache lumineuse apparaît. Ton but est de faire déguerpir les Nizibooms perchés sur la branche. A toi de trouver le lien de parenté qui déclenche la poursuite du Zoombini par son vilain cousin Niziboom.

Lorsque la voie est libre, clique sur la flèche verte pour que les Zoombinis continuent leur route.



Comment les Zoombinis parviendront-ils à se débarrasser des Nizibooms ?

Avis aux parents

- fonctions et applications
- recherche de motif
- accumulation d'évidences

Pour éloigner les Nizibooms de la branche, le joueur doit se représenter la correspondance systématique, appelée aussi fonction ou application, entre les caractéristiques des Zoombinis et celles des Nizibooms. Les fonctions et les applications sont des concepts importants en algèbre.

Aux niveaux de difficulté supérieurs, le droit à l'erreur est limité et le joueur doit faire usage de toutes les données existantes pour trouver le système de correspondance. Comme dans plusieurs autres épreuves, l'examen de la répartition des caractéristiques au sein d'une bande de Zoombinis peut fournir de précieuses informations.

L'Hôtel du Temps Compté

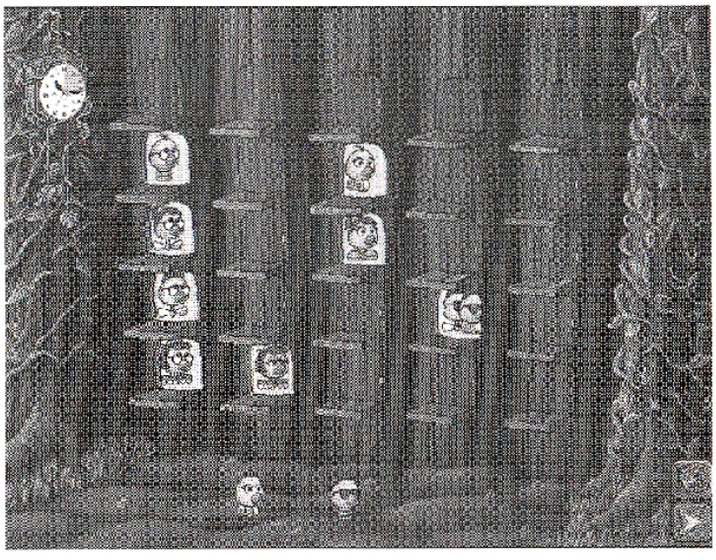
"Qui se ressemble s'assemble au même étage, et même d'un étage à l'autre si le niveau de jeu est Assez difficile."

Après s'être finalement débarrassés des Nizibooms, les Zoombinis cheminent encore quelques jours dans la forêt en s'efforçant de ne pas prêter attention aux cris étranges et inquiétants de créatures inconnues et en repoussant la perspective de passer encore une nuit sur un matelas de pommes de pin. Au loin, ils aperçoivent un rideau d'arbres d'où émerge un édifice en bois composé de plusieurs pièces.

Ils se rapprochent et sont accueillis à bras ouverts à l'Hôtel du Temps Compté par Ursula, l'hôtelière la plus réputée, et sans doute la seule, de la forêt. Mais ils doivent se dépêcher de prendre leur chambre car Ursula est sur le point de fermer l'hôtel.

POUR JOUER

Chaque Zoombini doit trouver une chambre pour la nuit avant qu'il ne fasse trop sombre. Clique sur un Zoombini et place-le sur le rebord d'une fenêtre. Si le rebord se dérobe et que le Zoombini tombe, tu dois choisir une autre chambre. Garde un oeil sur l'horloge, car dans cette terrible épreuve, le temps joue contre toi. Tout le monde doit avoir trouvé sa place avant la tombée de la nuit. De plus à chaque nouvelle erreur, le crépuscule s'abat encore plus vite sur nos amis. Ceux qui auront trouvé la bonne chambre vont passer une nuit paisible. Au matin, ils seront prêts pour une nouvelle journée d'aventures.



A la nuit tombée, Ursula ferme son hôtel.

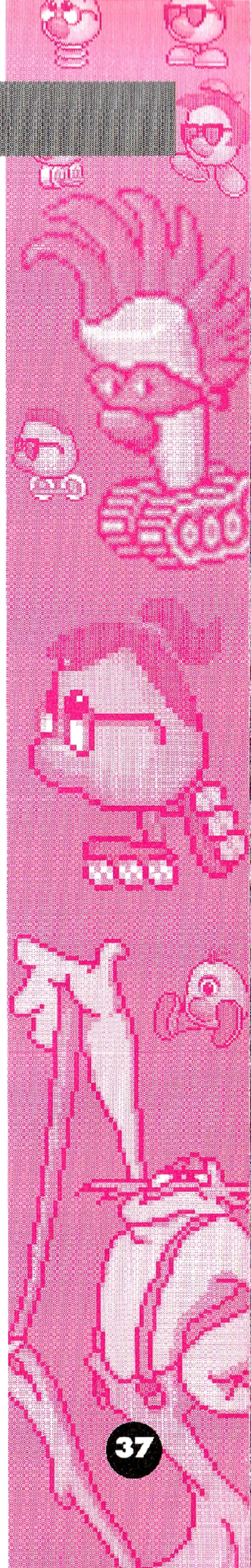
L'Hôtel du Temps Compté

Avis aux parents

- regroupement et organisation
- agencement multi-dimensionnel des données
- représentation graphique
- formulation et test d'hypothèses

Les Zoombinis doivent passer la nuit à l'hôtel, mais seuls certains d'entre eux peuvent s'installer dans certaines chambres. Cet hôtel met en oeuvre la notion d'application dimensionnelle. Les différents attributs sont rangés selon une dimension particulière : toutes les queues de cheval au premier étage ou toutes les lunettes de soleil dans la première colonne de gauche par exemple. Au niveau Pas si facile, il y a une seule dimension. Les niveaux Assez difficile et Très difficile font intervenir deux dimensions et le niveau Mission impossible introduit un système tridimensionnel sur un écran en deux dimensions.

Pour réussir l'épreuve, le joueur ne doit pas seulement trouver le principe de l'application. Il doit également mettre en oeuvre une stratégie pour tester des hypothèses. Par exemple, quels Zoombinis allez-vous essayer de placer pour savoir si tel attribut est associé à la dimension horizontale ? En outre, l'existence de chambres condamnées dans les niveaux Très difficile et Mission impossible oblige le joueur à considérer la répartition des caractéristiques dans son groupe de Zoombinis avant de tester une hypothèse quelconque.



La Muraille de Signes

"Il faut les cibles viser et les motifs de la Muraille de Signes bien observer..."

Revigorés par cette première vraie nuit de repos, les Zoombinis sont pressés de se remettre en route. Quelques jours plus tard, ils constatent qu'ils sont presque sortis de la forêt alors qu'ils pénètrent dans une clairière, le passage est bloqué par une muraille. Heureusement, une étrange machine se trouvant à proximité va les aider à franchir cet obstacle.

POUR JOUER

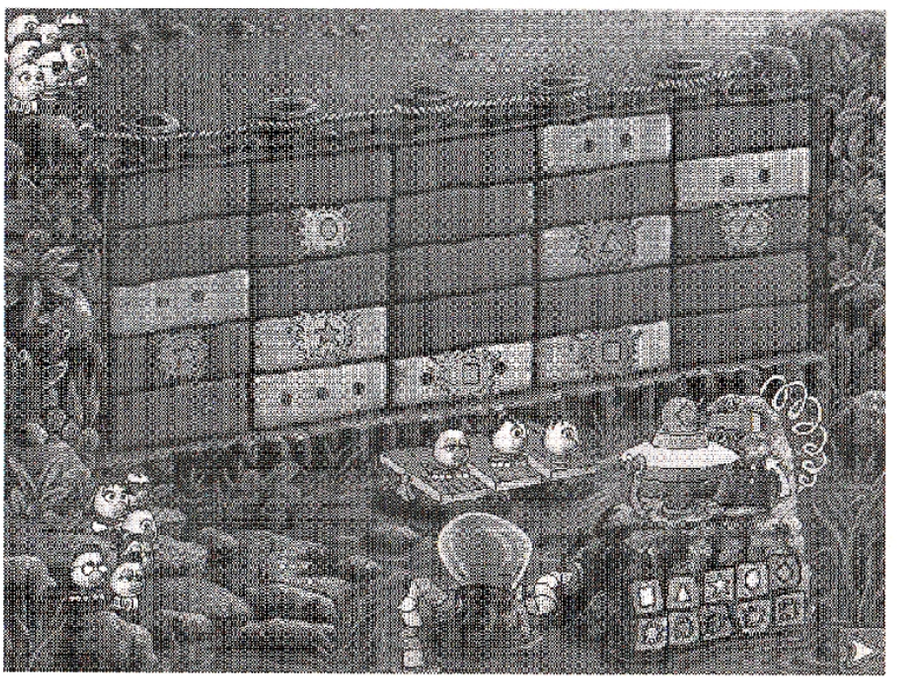
La Catapultaboue crée des boules de boue que tu peux colorer et décorer d'un signe à l'aide de tampons. Si ces boules touchent une cible sur la muraille, un, deux ou trois Zoombinis sont catapultés de l'autre côté de celle-ci. Mais attention, cette muraille possède sa propre logique et ton stock de boue est limité, pas de gaspillage !

Pour utiliser la Catapultaboue, clique sur un bouton de la rangée du bas pour sélectionner une couleur et sur un bouton de la rangée du haut pour sélectionner une forme. Ensuite, clique sur la flèche lumineuse qui se trouve à droite des boutons et observe bien où ta boule de boue se retrouve catapultée. Son emplacement va te permettre d'en tirer les conclusions qui s'imposent pour lancer les autres boules et ainsi de lever un coin du voile du mystère de cet édifice...

Lorsque les Zoombinis ont tous franchi la Muraille de Signes, clique sur la flèche verte pour continuer le voyage.

Niveaux de difficulté supérieurs

Une rangée de boutons supplémentaire est activée et permet de colorer la forme gravée au centre de la boule de boue.



Tire sur les cibles pour catapulter les Zoombinis de l'autre côté de la muraille.

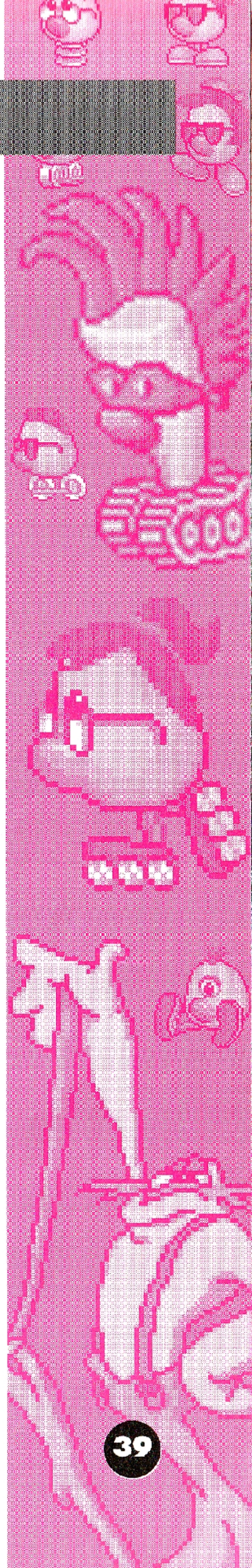
La Muraille de Signes

Avis aux parents

- agencement multidimensionnel des données
- recherche de motifs
- représentation graphique
- fonctions et applications
- formulation et test d'hypothèses

Pour faire passer les Zoombinis de l'autre côté de la muraille, le joueur doit sélectionner les boules de boue qui vont frapper les bonnes "cibles". Au niveau Pas si facile, cette épreuve propose une variante de l'application dimensionnelle mise en oeuvre dans l'épreuve de l'hôtel mais, à partir du niveau de difficulté suivant, un autre concept est introduit, permutations ou agencement systématique des données.

Les permutations sont des schémas de transformation constants qui deviennent apparents lorsque les boules frappent les cibles. Ils constituent le fondement de concepts d'algèbre élaborés.



Camp de base : Les Refuge de Grozarbre

Quelle surprise ! Encore un petit coin tranquille où les Zoombinis vont pouvoir se reposer. Et ils ont besoin de prendre des forces, car ils n'ont pas encore passé l'épreuve la plus périlleuse !

POUR CONTINUER LE VOYAGE

Si tu as réussi à guider tes 16 Zoombinis jusqu'à la zone du Refuge de Grozarbre, aligne-les sur les pierres au pied de l'arbre et clique sur la flèche verte pour continuer. Ils ne sont plus très loin de leur terre promise !

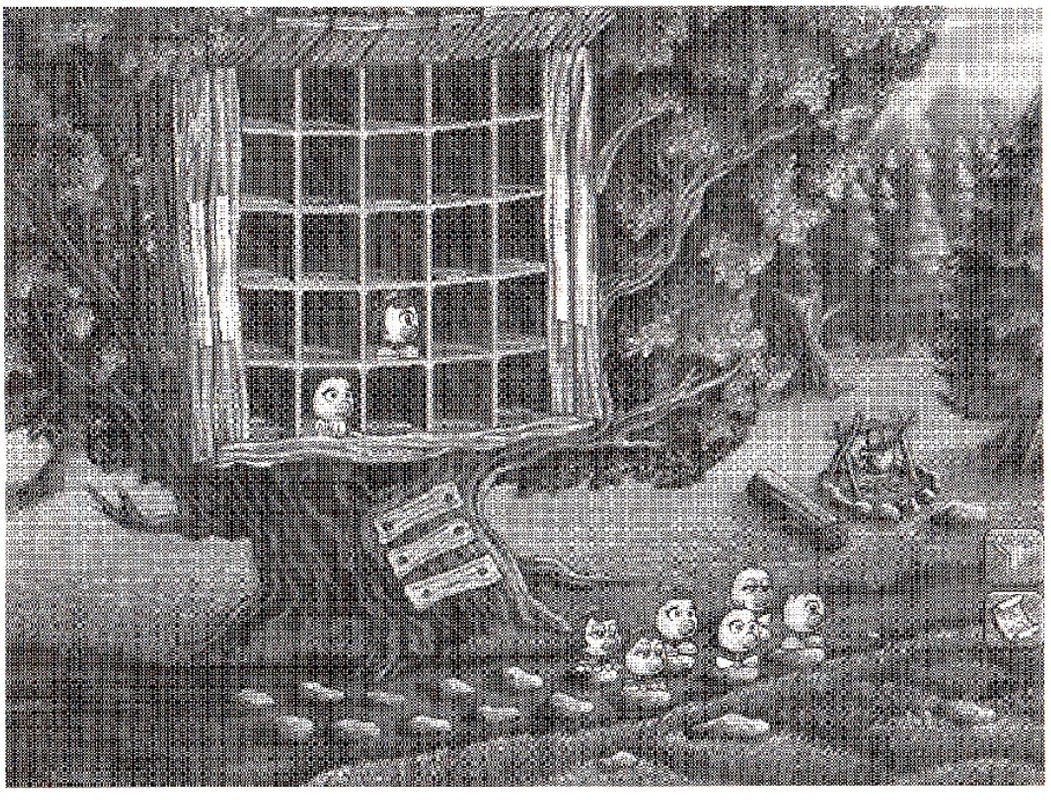
Si ton groupe ne comprend pas 16 Zoombinis au Refuge de Grozarbre :

1. Clique sur l'icône de la carte située à droite de l'écran, à côté de la flèche verte.

2. Lorsque la carte apparaît, clique sur Zoombinîle ou sur l'Abri du Rocher.

3. Recrute 16 autres Zoombinis et recommence le voyage comme tu l'as fait précédemment.

Une fois que les 16 Zoombinis sont rangés au pied du Refuge de Grozarbre, clique sur la flèche verte pour continuer.



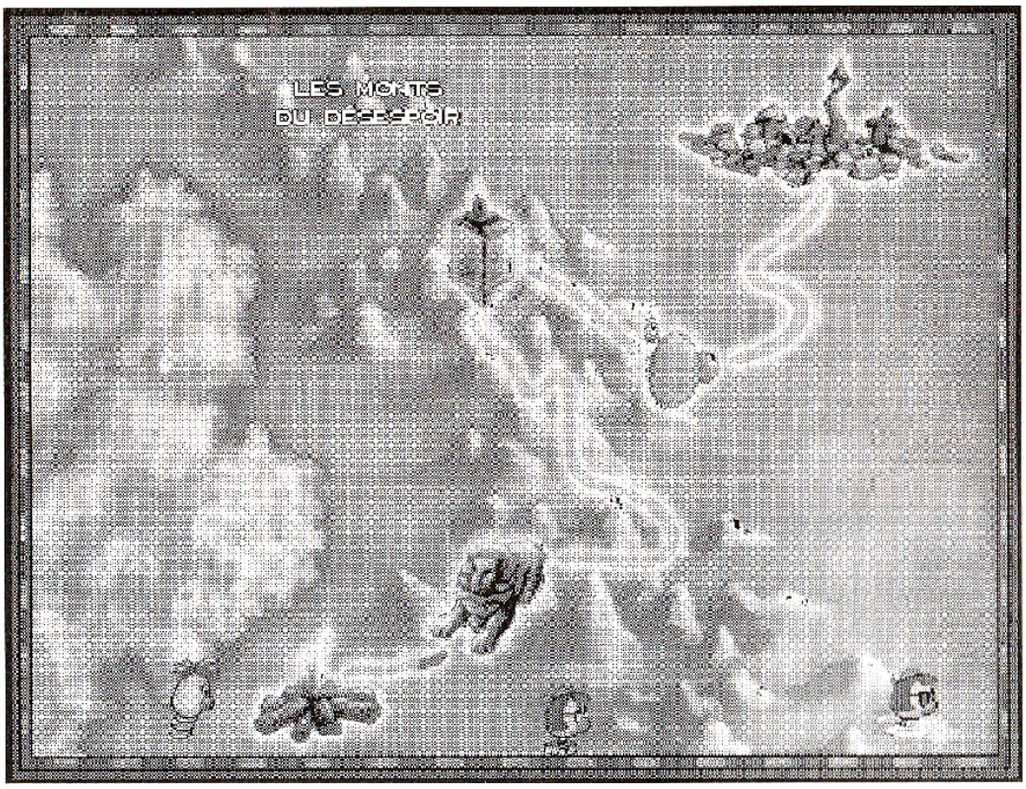
Les Zoombinis attendent leurs amis au Refuge de Grozarbre.

Les Monts du Désespoir

LE VOYAGE SOUS TERRE

Les Zoombinis ont entamé la dernière partie de leur périple et doivent traverser les tunnels et les cavernes qui parcourent les terribles Monts du Désespoir. Un faux pas et ils peuvent disparaître au fond du puits de mine ou, pire encore, se retrouver prisonniers des montagnes et condamnés à hanter éternellement les galeries.

Mais ne parlons pas de malheur. Les Zoombinis retombent toujours sur leurs pieds, si l'on peut dire, et même lors de l'étape suivante, la Tanière du Sphinx...



La Tanière du Sphinx

"Si du mur on observe les gravures, la patte du sphinx se lèvera c'est sûr !"

Les Zoombinis gravissent prudemment le chemin creusé dans les cavernes sombres et humides. D'étranges dessins sont gravés sur les murs des galeries. Au bout d'un moment, ils arrivent dans une caverne éclairée dont la seule issue est gardée par un imposant sphinx de pierre.

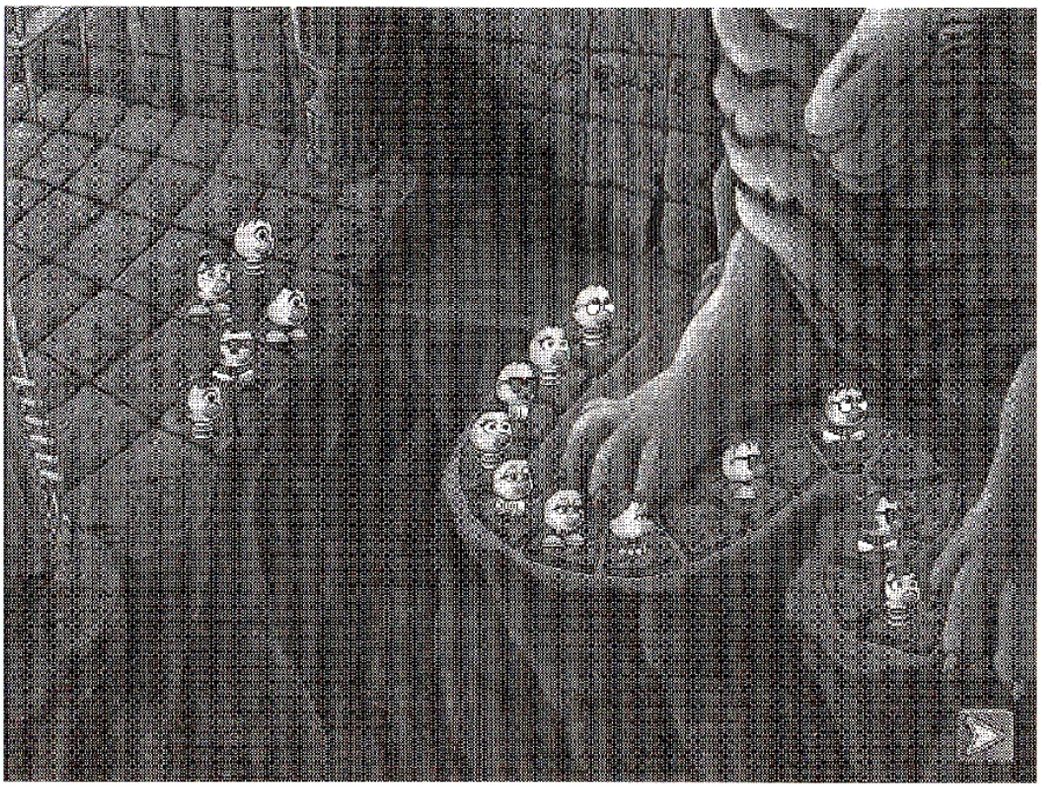
POUR JOUER

Les Zoombinis doivent se placer correctement sur la piste sinueuse. Clique sur un Zoombini et place-le sur l'une des dalles qui forment la piste. S'il est placé correctement, le Zoombini reste bien sagement sur sa dalle. Sinon, il est aspiré dans un tunnel secret sous la piste et réapparaît à la bonne place. Tu as droit à un nombre d'essais limité, après quoi la porte de sortie s'effondre. Observe bien les symboles sur le mur, ils sont autant d'indices...

Lorsque tu est prêt à continuer, clique sur la flèche verte.

Niveaux de difficulté supérieurs

Au niveau de jeu mission impossible, il n'y a plus aucune inscription sur le mur pour t'aider, et tu dois seul deviner la loi du sphinx.



Les Zoombinis trouvent leur place sur la piste qui traverse la Tanière du Sphinx.

La Tanière du Sphinx

Avis aux parents

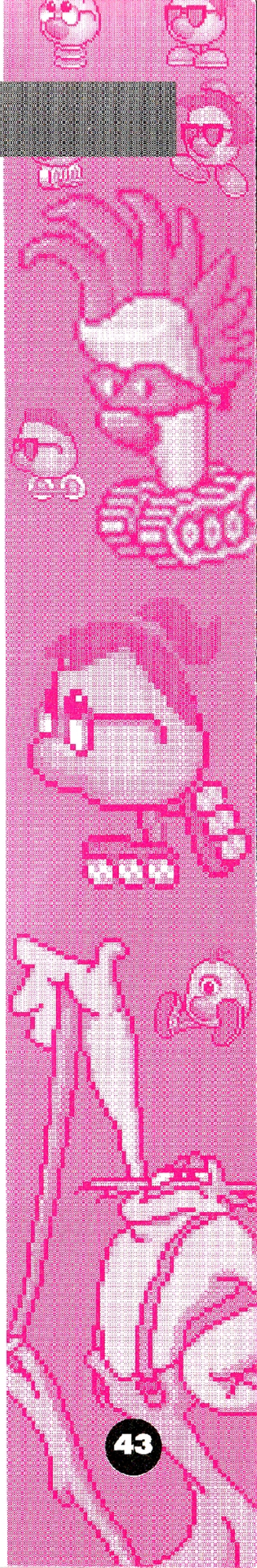
concepts d'algèbre élaborés.

- tri et classement
- organisation des données
- formulation et test d'hypothèses

Les Zoombinis doivent se ranger le long du chemin selon un "ordre de tri" suggéré par des indices sur le mur de la caverne. Le tri est important pour la compréhension de concepts tels que l'ordre alphabétique ou l'organisation des données dans une base de données. Pour déduire l'ordre de tri, le joueur doit observer la répartition des caractéristiques des Zoombinis et formuler des hypothèses pouvant être testées. En réfléchissant stratégiquement aux similitudes entre les Zoombinis placés sur le chemin, le joueur peut éviter de faire trop de propositions erronées.

Bien que les nombres ne soient jamais explicitement mentionnés dans l'Odyssée des Zoombinis, la Tanière du Sphinx est un exemple d'épreuve où le raisonnement numérique est utile. Par exemple, le joueur peut parfois trouver la solution en comptant le nombre de dalles vides sur une portion du chemin et en mettant le résultat en rapport avec le nombre de Zoombinis présentant une certaine caractéristique.

Au niveau de difficulté Mission impossible, le concept de tri primaire et secondaire est introduit lorsque les joueurs doivent regrouper les Zoombinis d'une même catégorie selon deux caractéristiques. Une fois que le regroupement est effectué selon la caractéristique de tri primaire, un nouveau classement est opéré selon la caractéristique de tri secondaire.



Le Piège de Cristal

"Tous les Zoombinis sont nés égaux. C'est ce que le cristal doit révéler."

Les Zoombinis s'enfoncent de plus en plus profondément dans le coeur de la montagne. Ils essaient de surmonter leur peur et d'écarter les chauves-souris indésirables. Enfin, ils arrivent dans une caverne enchantée qui contient une machine mystérieuse. Il s'agit peut-être d'un piège ingénieux destiné à empêcher les mineurs sans scrupules de ramasser les cristaux précieux. Qu'importe ! Tout ce qui intéresse les Zoombinis, c'est de sortir d'ici, et vite !

POUR JOUER

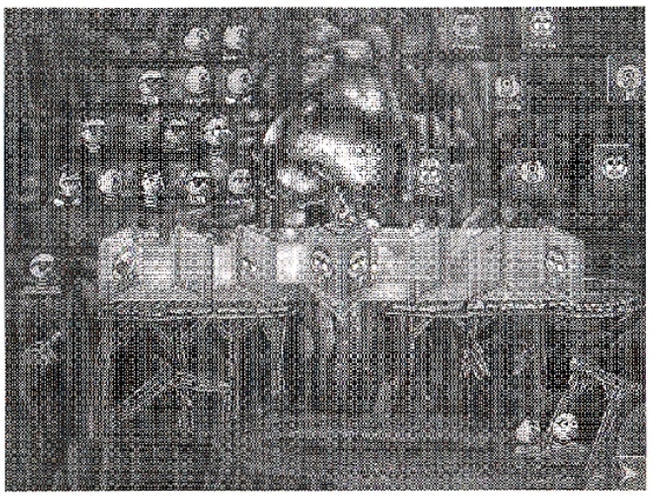
Les Zoombinis doivent descendre le long du rail et passer de l'autre côté du miroir de cristal central. Place un Zoombini sur le chariot situé sous les saillies rocheuses. Choisis une représentation de Zoombini en haut et à droite, puis place-la dans le cristal le plus à droite. Tire ensuite sur la manette qui se trouve sous le Zoombini embarqué dans le chariot. Si ce Zoombini est semblable à l'image reflétée par le cristal, il arrive sans encombre en bas du rail. Clique sur le levier pour réinitialiser les représentations de Zoombinis et recommence la procédure pour chaque Zoombini.

Lorsque les Zoombinis sont tous passés sous le cristal, clique sur la flèche verte pour continuer de progresser dans les entrailles de la terre...

Niveaux de difficulté supérieurs

Les cristaux intermédiaires ont le pouvoir de modifier les caractéristiques du Zoombini choisi

Si le niveau de jeu est Assez difficile, des cristaux intermédiaires portant certaines caractéristiques (yeux, cheveux...) apparaissent sur la machine. Ils modifient l'image du Zoombini projetée sur le miroir central. Lorsque tu atteins les niveaux Très difficile et Mission impossible, clique sur ces panneaux et place-les de part et d'autre du miroir central sur la machine. Les caractéristiques représentées sur certains panneaux alternent entre cinq variantes selon un ordre fixe.



Si le niveau de difficulté est Assez difficile, la machine transforme les caractéristiques des Zoombinis.

Le Piège de Cristal

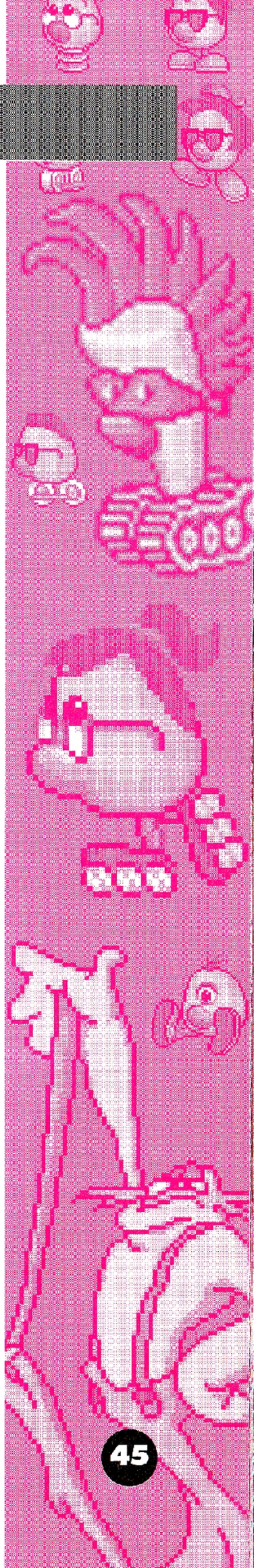
Avis aux parents

- application
- organisation des données
- raisonnement algébrique

Au niveau Pas si facile, cette épreuve est une simple opération de mise en correspondance. Les joueurs pourront se faciliter la tâche en rangeant les Zoombinis de façon systématique.

Aux niveaux de difficulté supérieurs, l'épreuve devient un problème de raisonnement algébrique. L'algèbre n'est pas seulement la résolution de X et Y dans une équation. Dans le Piège de Cristal, les panneaux de cristal qui modifient les caractéristiques des Zoombinis représentent la notion, importante en algèbre, d'une transformation où des fonctions de nouvelles variables remplacent les variables initiales. Pour trouver la solution, il faut inverser les transformations, les combiner et penser à des motifs qui sont conservés par les transformations.

L'épreuve se présente comme une sorte d'équation de Zoombinis. Le cristal central correspond au signe égal, les panneaux transformants à des fonctions et les emplacements réservés aux Zoombinis aux variables X et Y !



Le Gouffre des Véhibules

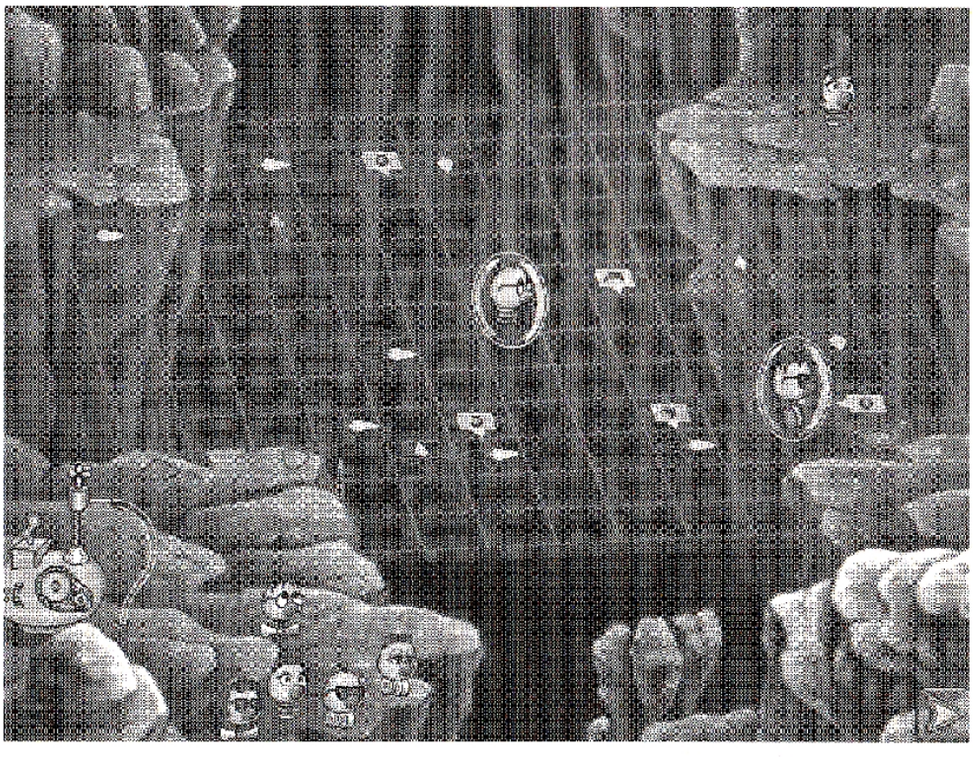
"Zoombini !!! Repère les pièges tendus et tel Hercule, surmonte l'épreuve du Gouffre des Véhibules."

Après une brève mais excitante descente en chariot, les Zoombinis commencent à se demander s'ils vont finir par trouver une issue à ces cavernes lugubres et humides. Au bout de ce qui leur paraît être une éternité, ils atteignent l'épreuve la plus étrange de tout le voyage, peut-être la plus dangereuse aussi. Ils se trouvent au bord d'un gouffre effrayant dont ils n'arrivent même pas à voir le fond, et rien ne semble prévu pour passer de l'autre côté.

POUR JOUER

Pour faire passer tes petits protégés de l'autre côté du Gouffre des Véhibules, clique sur un Zoombini et place-le, au bord du précipice, sur la petite flèche qui s'illumine lorsque tu t'en approches. Une bulle entoure alors le Zoombini et le transporte sur l'autre versant selon une trajet compliqué mais qui possède sa propre logique. Tu dois bien observer comment la trajectoire des Zoombinis réagit aux petites flèches et aux dessins situés sur le quadrillage au-dessus du gouffre. En effet, ce sont ces petits symboles qui guident notre ami selon ses caractéristiques zoombinesques. Si tu places le bon Zoombini sur la bonne plate-forme de départ, il passe alors sans encombre de l'autre côté du gouffre.

Une fois le Gouffre des Véhibules franchi, clique sur la flèche verte pour conduire les Zoombinis hors des Monts du Désespoir.



Des objets mystérieux peuvent faciliter ou entraver le passage des Zoombinis dans le gouffre des véhibules.

Le Gouffre des Véhibules

Avis aux parents

- logique séquentielle
- résolution de problème

Pour la dernière épreuve, les Zoombinis doivent franchir toute une série d'éléments qui vont soit les piéger, soit accélérer leur progression. Pour naviguer correctement dans le gouffre, le joueur doit apprendre à reconnaître certains de ces objets et prévoir leur comportement.

Il est particulièrement important que le joueur comprenne l'interaction entre les différents objets lorsqu'il les rencontre au cours des diverses séquences. Seuls ou à la suite les uns des autres, ces éléments sont semblables aux algorithmes utilisés par un programmeur informatique lorsqu'il élabore un logiciel. En apprenant à envisager ces interactions de façon systématique, l'enfant opère le même raisonnement logique qu'un ingénieur logiciel.

Plus le niveau de difficulté est élevé, plus la complexité de ces algorithmes est grande, mais même au niveau le plus difficile, Mission impossible, les comportements sont cohérents et prévisibles permettant au joueur de procéder par déduction. Comme dans beaucoup d'autres épreuves de ce jeu, la réussite du joueur dépend de sa capacité à analyser la répartition des caractéristiques dans chaque groupe de Zoombinis.

Zoombiniville

Est-ce possible ? Auraient-ils enfin atteint l'endroit qu'ils ont cherché pendant si longtemps ? Un endroit placé sous le signe de l'espoir et de la prospérité ? ZOOMBINIVILLE !

Oui, grâce à toi, zélé guide, les Zoombinis ont trouvé l'endroit idéal pour bâtir une nouvelle communauté. Ils vont pouvoir construire de nouvelles maisons, de nouveaux parcs, de nouveaux établissements scolaires où l'on enseignera la culture zoombinesque, et même des piscines !

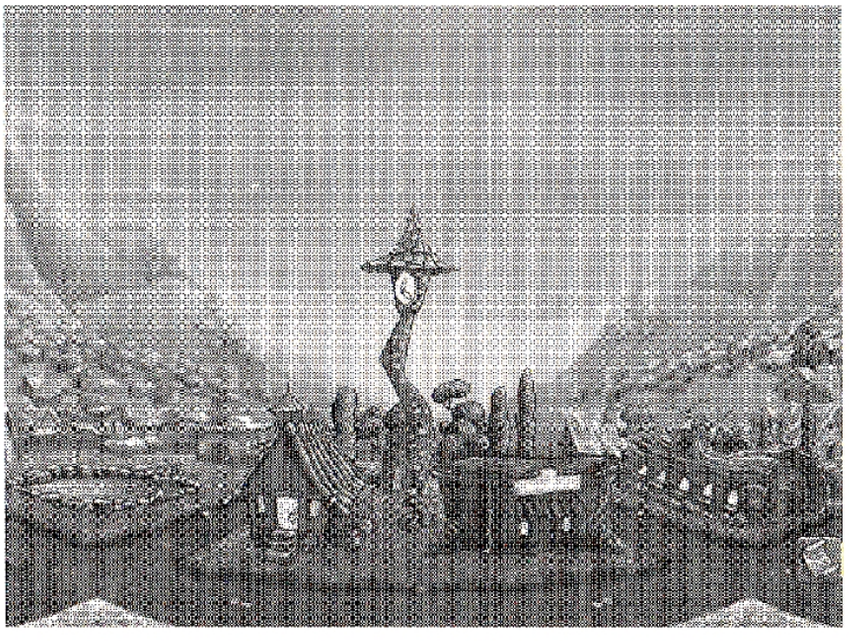
Cette région verdoyante et fertile est la destination finale de tous les Zoombinis. A mesure que de nouveaux groupes viennent s'y installer, l'endroit devient peu à peu une petite ville prospère et de nouvelles maisons apparaissent ça et là. Clique à gauche ou à droite de l'écran pour voir un petit peu plus de cette terre idéale.

FELICITATIONS POUR TES EFFORTS HEROIQUES

Si tu as réussi à conduire tout un groupe de 16 Zoombinis à bon port, un monument sera érigé par la communauté en honneur à leur courage et à leur persévérance. Clique sur la petite plaque qui se trouve sur chaque bâtiment pour lire les exploits des Zoombinis.

QUE FAIRE MAINTENANT ?

Quelle question ! Retourner chercher un autre groupe de Zoombinis, bien sûr ! Un Zoombini ne fait pas le printemps et il faut beaucoup de monde pour créer une ville active et prospère. Des centaines de Zoombinis attendent que tu viennes les libérer sur Zoombinîle, il n'est pas question que tu les laisses tomber. Clique sur l'icône de la carte pour retourner à Zoombinîle ou dans les camps de base où tu pourra recruter un nouveau groupe de candidats à l'aventure et à la liberté. Arriveras-tu à les libérer tous ? Verras-tu s'élever les 16 monuments commémoratifs ? Les Zoombinis comptent sur toi !



Avis aux parents

Ce jeu a été conçu pour amuser les enfants, mais il s'agit avant tout d'un exercice favorisant l'apprentissage des mathématiques. Il diffère des programmes classiques de mathématiques pour les raisons suivantes :

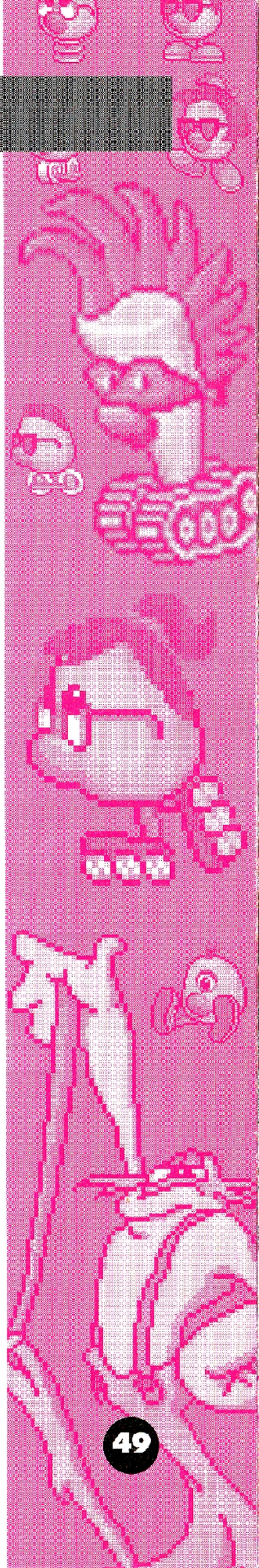
• Bien plus qu'un ensemble d'activités, c'est une série de douze épreuves proposées en quatre niveaux de difficulté. Ces épreuves permettent de présenter un domaine important des mathématiques : les données, la logique et les fonctions discrètes.

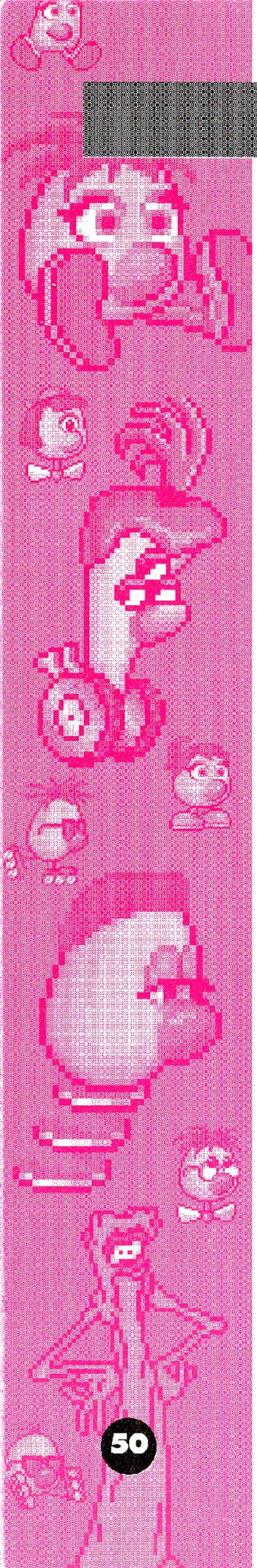
• Au lieu de mettre l'accent sur un rappel précis de faits ou de procédures mathématiques, les Zoombinis encouragent une réflexion mathématique plus profonde. Les enfants explorent, résolvent des problèmes, développent des théories et inventent des stratégies. La découverte et la maîtrise des principes mathématiques mis en oeuvre dans l'histoire les préparent à utiliser la réflexion mathématique pour résoudre des problèmes de la vie courante, et pas en classe uniquement.

• Les mathématiques sont mises en scène dans une histoire captivante. Apprendre en s'amusant reste la meilleure des pédagogies.

• L'Odyssée des Zoombinis laisse aux enfants la liberté de jouer à leur guise et de se fixer des objectifs. Certains essayeront de conduire le plus possible de Zoombinis à Zoombiniville, d'autres préféreront s'attaquer à des niveaux de difficulté supérieurs. La possibilité de suivre des itinéraires différents leur permet de se concentrer sur les épreuves qu'ils préfèrent. Ils peuvent consacrer toute leur attention et leur imagination à la création des Zoombinis et à leur protection tout au long de leur voyage. Cette souplesse d'utilisation reflète une confiance fondamentale dans l'intelligence des enfants et dans leur tendance naturelle à s'intéresser à ce qu'ils sont en mesure de comprendre.

• L'Odyssée des Zoombinis est suffisamment riche pour intéresser et captiver un enfant de 6 ans (avec l'aide de ses parents) comme un adulte durant une longue période. Les quatre niveaux de difficulté permettent d'aborder un problème de façon simple ou plus complexe.





Mathématiques et Zoombinis

Mathématiques et Zoombinis

Les mathématiques mises en oeuvre dans l'Odyssée des Zoombinis sont en rapport direct avec l'informatique. Ce sont les principes que nos enfants utiliseront pour écrire des programmes, organiser les données dans un tableur ou une base de données ou rechercher des informations sur des réseaux d'ordinateurs. Le jeu fournit à la fois l'occasion d'apprendre des faits et de développer ses capacités de réflexion.

Raisonnement Mathématique

Pour intégrer correctement les mathématiques à la vie courante, il n'est pas suffisant de mémoriser des faits mathématiques. Il faut également être capable de savoir si un problème possède une solution mathématique et déterminer comment appliquer ses connaissances. De même, il n'est pas possible de mémoriser la solution de toutes les épreuves traversées par les Zoombinis car elle change à chaque fois. Le processus qui permet de trouver la solution de ces épreuves n'est autre que le raisonnement mathématique, qui consiste à organiser les informations, à poser des hypothèses et à les tester systématiquement.

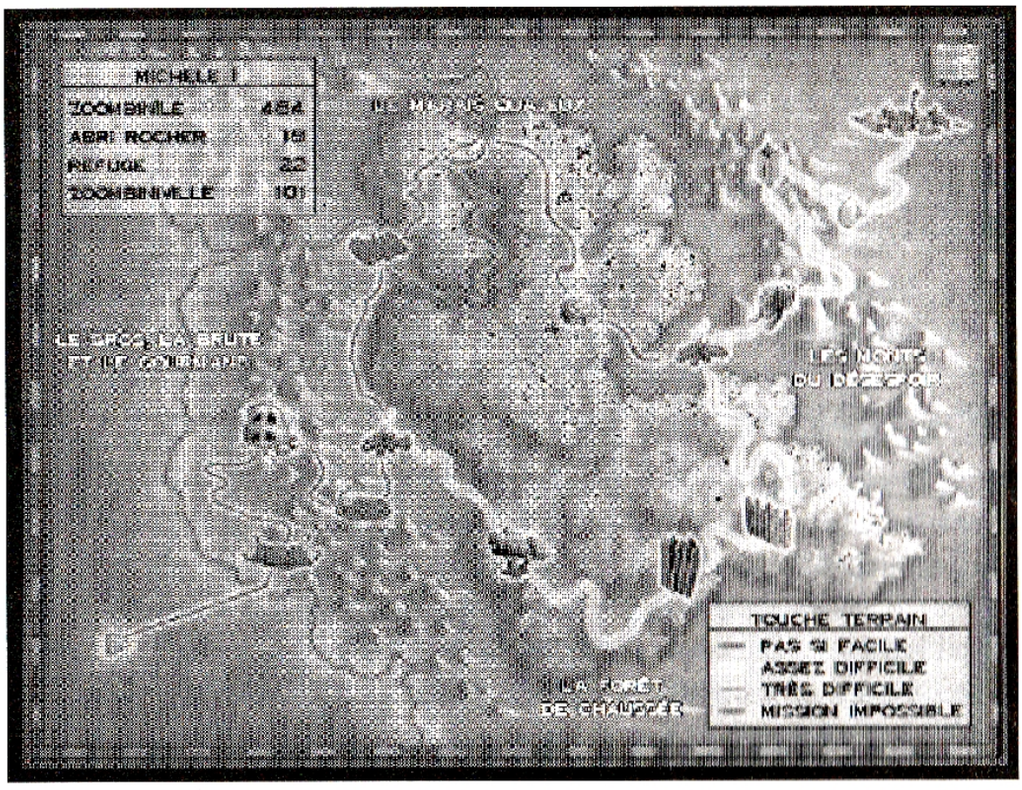
Dans le voyage des Zoombinis, organiser les informations consiste à définir l'objectif à atteindre et à déterminer combien de Zoombinis sont présents et comment ils s'intègrent dans la solution. Trier les Zoombinis selon leurs caractéristiques et combinaisons de caractéristiques communes est une démarche très utile dans un grand nombre d'épreuves.

Formuler des hypothèses est une étape essentielle pour gagner une partie. Dans la plupart des épreuves, le joueur fait un certain nombre de suppositions incorrectes mais qui lui fournissent les indices dont il a besoin pour résoudre le problème. Si un choix n'a pas fonctionné, existe-t-il d'autres choix qui peuvent être éliminés pour la même raison ? Quels autres choix reste-t-il ? Dans le jeu comme dans la résolution d'un problème mathématique ou dans la vie courante, nous tirons toujours des informations précieuses d'une initiative, même si elle n'est pas immédiatement couronnée de succès.

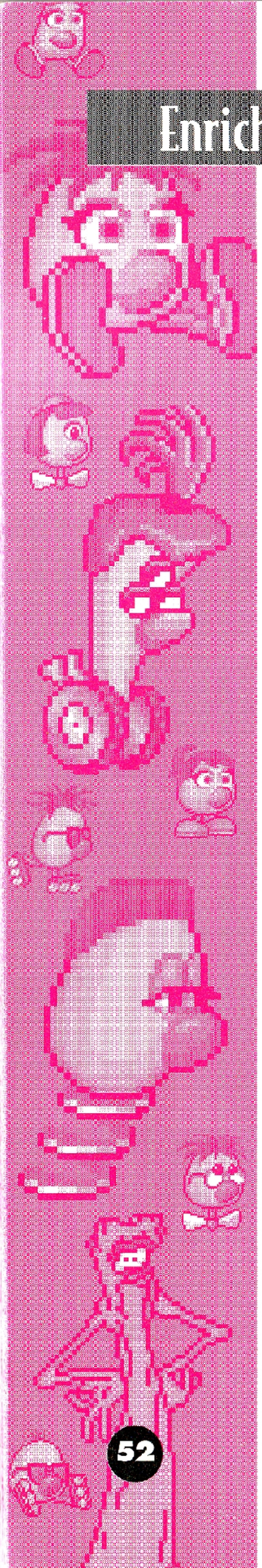
Enfin, il est souvent essentiel de tester systématiquement une hypothèse. Si une action vous a appris quelque chose, il faut se demander quelle action entreprendre pour confirmer le plus vite possible cette information ou extrapoler sur la base de cette information. Dans la mesure où vous n'avez généralement droit qu'à un nombre d'essais limité (la passerelle s'effondre, la grille se referme violemment), le joueur qui sait le mieux tester ses hypothèses, celui qui possède une stratégie pour rechercher la solution, aura plus de chances de gagner la partie.

UNE DERNIÈRE REMARQUE CONCERNANT LES MATHÉMATIQUES, SOYEZ COOLS !

Le contenu mathématique et les aptitudes au raisonnement décrits ci-dessus ne peuvent être assimilés en une seule fois. Les joueurs vont acquérir des compétences différentes, à des rythmes différents. Les solutions viendront intuitivement à certains et à d'autres, au prix de longs efforts. A la différence d'autres jeux informatiques, le joueur qui n'a pas réussi une épreuve ne se retrouve pas irrémédiablement bloqué. Il peut continuer à aider les Zoombinis à se rapprocher de leur destination finale. Si des messages de félicitations sont prévus pour les réussites totales, les joueurs qui ont su persévérer, qu'ils aient ou non réussi toutes les épreuves, ont également droit à un petit compliment.



Enrichissez l'apprentissage de votre enfant



CONTENU MATHEMATIQUE

Du point de vue du contenu mathématique, l'Odyssée des Zoombinis fait intervenir la logique, la comparaison, l'association, la représentation graphique, le tri, l'algèbre et les fonctions. Les concepts présents vont des principes les plus élémentaires de réflexion logique, que les enfants commencent à acquérir vers l'âge de 4 ans, aux sujets enseignés au lycée. Toutes ces idées reposent sur les caractéristiques des Zoombinis (cheveux, yeux, nez et pieds) et d'autres personnages ou objets présentant des attributs, par exemples les pizzas, les boules de boue ou les Nizibooms.

Sous leur forme la plus élémentaire, les attributs sont des variables ou des quantités de données qui sont les blocs constitutifs des équations mathématiques. Savoir comment trouver la valeur d'une variable, comparer deux ou plusieurs variables et les combiner pour former des équations décrivant une situation, toutes ces activités sont capitales en mathématiques. L'Odyssée des Zoombinis est un moyen attractif d'illustrer le principe des attributs et les enfants sont encouragés à organiser les informations que contiennent ces variables pour donner un sens aux épreuves du jeu.

Chaque caractéristique peut varier indépendamment des autres (n'importe quelle coupe de cheveux peut être associée à n'importe quel couleur de nez), ce qui représente 625 combinaisons possibles. Comme le jeu est attrayant et fait appel à l'intuition, les mathématiques qu'il présente sont plus faciles à comprendre.

Les épreuves du voyage des Zoombinis sont réparties au long de quatre pistes comprenant chacune trois épreuves développant des idées connexes. La première piste se concentre sur les ensembles et les relations logiques. La seconde, vers le nord, fait intervenir les notions de dimensions, de correspondances, de représentation graphique et de permutation. La troisième piste traite des relations géographiques, des réseaux et de la construction d'une stratégie. La dernière piste met en oeuvre le tri, la comparaison, l'algèbre et les algorithmes.

Un complément à l'enseignement scolaire de votre enfant

Il est bien connu que les enfants auxquels les parents font régulièrement la lecture deviennent des lecteurs plus assidus. Nous pensons que le même principe s'applique à l'utilisation de ce jeu et à l'apprentissage qui en découle. Plus vous porterez un intérêt actif aux progrès de vos enfants, plus le jeu leur sera profitable en tant qu'outil éducatif.

PARTICIPATION ACTIVE

Essayez le jeu vous-même. Les difficultés que vous rencontrerez au cours des différentes épreuves vous permettront de mieux apprécier le travail de réflexion de votre enfant. Ne soyez pas étonnés si vous commencez à y prendre goût à votre tour !

Enrichissez l'apprentissage de votre enfant

Au début, ne vous étonnez pas si les épreuves vous paraissent difficiles à vous aussi. Ceci est un gros avantage, car votre enfant peut apprendre beaucoup en jouant auprès de vous le rôle de professeur. Ecoutez attentivement ses idées lorsqu'il vous les soumet, car les remarques que vous ne manquerez pas de faire en fonction de ses réflexions peut l'aider à les transformer en solutions concrètes.

Ni votre enfant ni vous ne devez vous attendre à trouver immédiatement les solutions. Les joueurs apprennent beaucoup de leurs tentatives échouées. L'intérêt majeur du jeu consiste à mettre au point une stratégie qui vous permette régulièrement de réussir les épreuves. Même forts d'une telle stratégie, vous découvrirez de nouvelles astuces et de nouvelles techniques à chaque passage.

LORSQUE LA PARTIE DEVIENT ARDUE

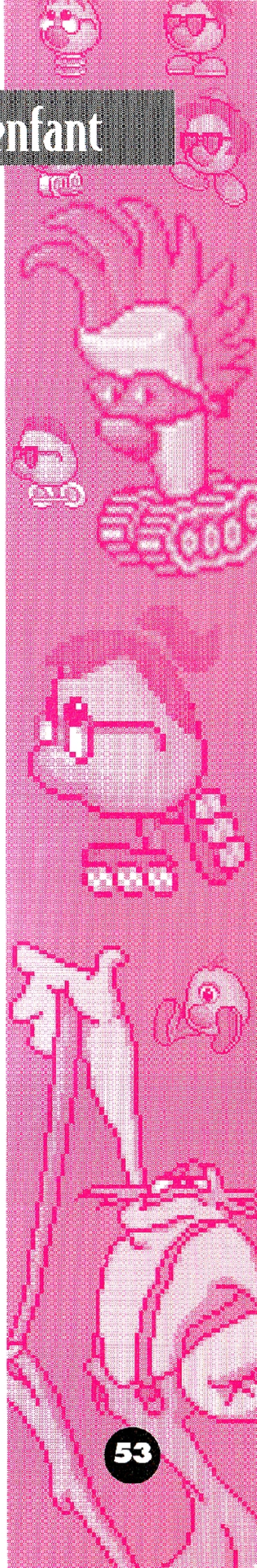
L'Odyssée des Zoombinis n'indique pas aux enfants ce qu'ils doivent faire. Il leur laisse toute liberté pour comprendre les problèmes et inventer des solutions. Habituellement, cela stimule leur curiosité et augmente le plaisir de jouer. Parfois, cependant, il peut arriver qu'une épreuve ou un niveau de difficulté supérieur leur semble particulièrement ardu. C'est à ce moment que l'aide des parents est particulièrement utile.

Vous pourrez rassurer l'enfant en lui expliquant qu'il est normal de ne pas toujours réussir facilement et en l'encourageant à poursuivre ses efforts. A un niveau de jeu relativement simple, il se peut qu'il se soit habitué à remporter les épreuves en faisant passer la totalité de ses Zoombinis. Lorsqu'il passe à un niveau de difficulté supérieur et se voit confronté à un problème plus ardu, l'objectif pour lui ne sera pas de remporter au plus vite l'épreuve mais de prendre des risques, d'expérimenter de nouvelles solutions, afin de rassembler un maximum d'indices.

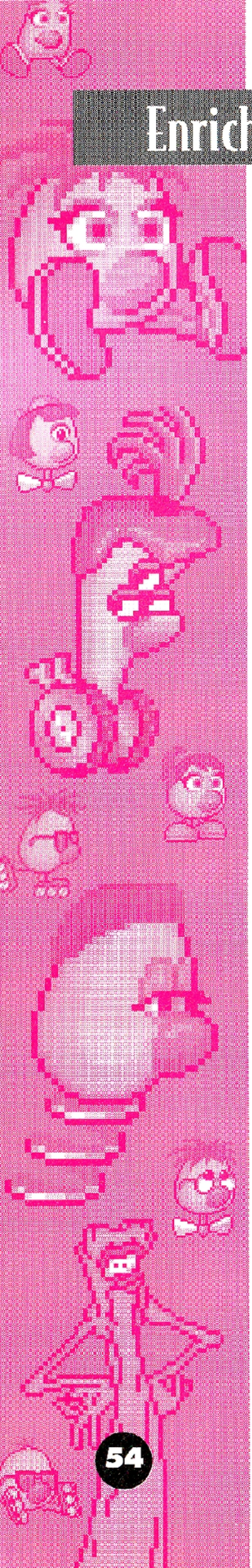
Prenez place près des enfants lorsqu'ils jouent et écoutez attentivement comment ils exposent leurs problèmes.

Demandez-leur quelles astuces ils ont déjà trouvées pour une épreuve donnée et quels points restent à éclaircir. Vous pouvez les aider davantage, si vous le souhaitez, en leur posant des questions susceptibles de les mettre sur la voie d'indices clés ou en leur suggérant innocemment quelques actions.

Encouragez vos enfants à jouer avec un camarade. Le jeu est conçu pour plusieurs joueurs et les échanges d'idées entre camarades seront bénéfiques à chacun.



Enrichissez l'apprentissage de votre enfant



Si votre enfant manque encore d'assurance, il peut être intéressant de le laisser prendre du recul et de regrouper ses idées. Pour cela, Il existe deux méthodes :

• Faire une partie rapide en profitant de l'histoire et sans se soucier de comprendre complètement les épreuves. Même lorsqu'une épreuve semble très difficile, il est souvent possible de faire passer quelques Zoombinis pour être admis à l'épreuve suivante.

• Eviter les épreuves bloquantes pendant un certain temps en conduisant les Zoombinis sur d'autres pistes.

LIENS DE L'ENFANT AVEC LE MONDE EXTERIEUR

Comme les Zoombinis, beaucoup de choses dans notre vie de tous les jours peuvent se combiner entre elles : elles présentent des attributs qui varient indépendamment les uns des autres et peuvent s'associer en diverses combinaisons. Par exemple, les personnes inscrites dans votre carnet d'adresses peuvent être regroupées selon le lieu où elles résident, leur âge ou leur lien de parenté ou d'amitié avec vous. La collection de portraits de footballeurs de votre fils peut être classée par équipe, par poste occupé, par nombre moyen de buts marqués, etc. Cela pourrait vous amuser autant que votre enfant de rechercher quels sont les objets de ce type dans la maison et de discuter de ce qu'ils ont en commun avec les Zoombinis ou d'une façon de les disposer, de les regrouper ou de les organiser.

Vous pouvez également créer des jeux à l'aide de ces objets. Dans un jeu du type "devine quelle est la règle", votre enfant regroupe des éléments dans ses mains gauche et droite, puis vous demande d'expliquer ce qu'ont en commun les objets contenus dans chaque main. (Ce jeu ressemble à l'épreuve des Gorges Allergiques des Zoombinis). Ou encore, votre enfant et vous pouvez prendre une collection et vous répartir les divers éléments sur une carte en plusieurs dimensions semblables à celles de l'Hôtel du Temps Compté ou de la Muraille de Signes.

Votre enfant peut établir d'autres relations avec les personnages ou le scénario du jeu qui ne semblent pas mathématiques mais qui sont néanmoins importantes à ses yeux. Toute improvisation sur le thème du jeu, sous forme de narration par exemple, est une initiative heureuse dans la mesure où elle renforce l'imagination des enfants et leur investissement dans le jeu, ce qui ultérieurement favorisera leur maîtrise des notions mathématiques.

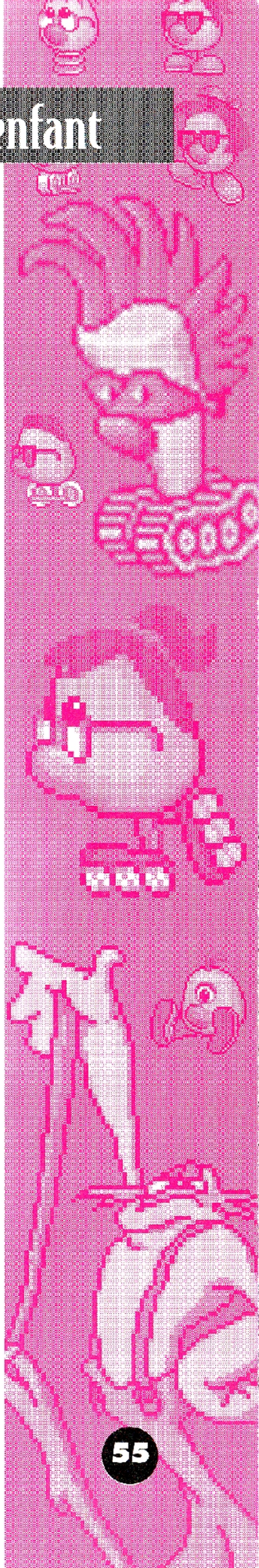
ENCOURAGEMENT DES PROGRES DE VOTRE ENFANT

La maîtrise progressive des niveaux de jeu successifs est une indication claire des progrès de l'enfant. Cependant, l'enfant qui parvient à mener à destination un grand nombre de Zoombinis, même s'il ne passe pas aux niveaux supérieurs, maîtrise néanmoins le contenu mathématique du produit.

Enrichissez l'apprentissage de votre enfant

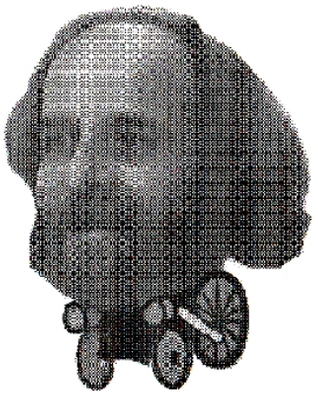
Soyez attentifs aux commentaires que font vos enfants en jouant. Comment expliquent-ils le comportement du programme ? Comment expliquent-ils leurs propres stratégies ? Est-ce qu'ils voient des relations intéressantes entre le jeu et la résolution de problèmes qu'ils effectuent à l'école ou dans leur vie de tous les jours ?

Souvenez-vous que les capacités de vos enfants à résoudre des problèmes sont en constante évolution. Certaines notions s'assimilent petit à petit et leur maîtrise s'acquiert par étapes. Tant qu'un enfant est captivé et défié par les épreuves, c'est qu'il progresse de toutes façons.

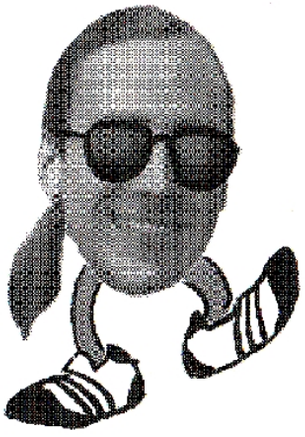


A propos des concepteurs

Le TERC est une organisation de recherche et de développement dans le domaine pédagogique dont le but est d'améliorer l'apprentissage et l'enseignement des mathématiques et des matières scientifiques. Ses principaux travaux concernent la création de programmes d'études qui font appel à l'innovation, l'encouragement des enseignants à se former aux techniques nouvelles, des programmes de recherche sur l'éducation et l'enseignement ainsi que le développement d'outils technologiques. Fondé en 1965, le TERC est une entreprise privée, à but non-lucratif. Ses locaux sont situés à Cambridge, dans le Massachusetts.



Scot Osterweil développe des logiciels au TERC. Son expérience professionnelle couvre les animations sur ordinateur, la télévision publique et le théâtre. Père de deux garçons, il a écrit deux livres pour enfants.



Chris Hancock travaille sur un programme de recherche destiné à définir comment les ordinateurs peuvent servir de support à l'enseignement des mathématiques. Il est le créateur et le producteur de Tabletop et de Tabletop Jr., outils de gestion de données sur ordinateur conçus pour les enfants. Il a enseigné l'informatique à Harvard Extension, et détient les records du 100 m et du 200 m nage libre aux Masters de Nouvelle-Angleterre.

Si vous n'arrivez pas à démarrer

Veuillez lire cette section avant de composer le numéro de téléphone de notre service d'assistance technique si vous éprouvez des difficultés à faire fonctionner l'Odyssée des Zoombinis. Le programme a été très sérieusement testé et la plupart des problèmes techniques recensés sont liés aux pilotes de périphériques. Des pilotes de périphériques obsolètes (le logiciel qui fait fonctionner des matériels tels que les lecteurs de CD-ROM et les cartes son) peuvent être à l'origine de nombreux problèmes (messages d'erreur) ou de réduction des performances. Si vous n'êtes pas en mesure de résoudre votre problème à l'aide des suggestions fournies ici, vérifiez que le pilote de chacun des périphériques connectés à votre ordinateur est approprié. Pour ce faire contactez le fabricant de votre ordinateur ou de ses périphériques. Vous trouverez une liste des principaux fabricants à la fin de cette section. Le fait que vous veniez de faire l'acquisition de votre ordinateur ne signifie pas nécessairement que les pilotes de périphériques sont récents.

DERNIER CONSEIL

Avant de lancer le programme des Zoombinis, nous vous recommandons de fermer toutes les applications actives. Exécuter d'autres applications simultanément pourrait affecter les performances du programme ou la quantité de mémoire vive disponible pour faire fonctionner les Zoombinis. Vous trouverez ci-dessous quelques conseils techniques d'ordre général ainsi que des instructions pour vérifier que l'Odyssée des Zoombinis est bien la seule application active en plus du système d'exploitation.

Dépannage pour Macintosh

QUITTEZ LES AUTRES APPLICATIONS

Cliquez sur l'icône du Finder située dans le coin supérieur droit de votre écran. Hormis les options Masquer et Tout afficher, le Finder doit être le seul élément mentionné dans la liste et être coché.

2. Si d'autres applications fonctionnent, elles apparaissent également dans la liste du Finder. Sélectionnez celle de votre choix en la mettant en surbrillance dans la liste. Elle devient alors l'application active. Vous pouvez la quitter en choisissant Quitter ou Sortie dans le menu Fichier.

3. Continuez jusqu'à ce que le Finder soit le seul élément de la liste.

VERIFICATION DE LA MEMOIRE

Le programme des Zoombinis nécessite au total 5 300 Ko de mémoire libre. Pour savoir de combien de mémoire vous disposez, dans le menu Pomme sélectionnez l'option A propos de votre Macintosh si vous utilisez le système 7.0.1 ou une version ultérieure, ou l'option A propos de votre ordinateur si vous utilisez un système Performa. La valeur que vous devez vérifier est celle du paramètre "Plus grand bloc disponible".

Vous pouvez libérer de la mémoire en quittant d'autres applications (voir ci-dessus) ou en désactivant les extensions systèmes et les tableaux de bord. Pour plus d'informations sur ces opérations, veuillez vous reporter à votre manuel Macintosh.

PROBLEMES LIES AU SON

Si vous avez du mal à entendre la musique ou les effets sonores du jeu, vérifiez que le volume du son dans le tableau de bord Son. Pour ce faire, sélectionnez Tableaux de bord dans le menu Pomme, cliquez deux fois sur l'icône Son, puis augmentez le volume.

Dépannage pour Windows 3.1

QUITTEZ D'AUTRES APPLICATIONS

1. Commencez à partir du "Gestionnaire de programmes" de Windows. Maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur la touche ECHAP. Lorsque la fenêtre Liste de tâches apparaît, relâchez les deux touches.

2. Assurez-vous que le Gestionnaire de programmes est le seul élément mentionné dans cette liste avant de démarrer le programme des Zoombinis. S'il existe un autre élément dans la liste, utilisez les flèches orientées vers le haut et vers le bas pour mettre en surbrillance le nom du programme, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche. La fenêtre Liste de tâches disparaît alors.

3. Si nécessaire, ouvrez de nouveau la Liste de tâches et continuez de quitter les programmes jusqu'à ce qu'il ne reste que le Gestionnaire de programmes dans la liste.

REMARQUE : Certains programmes ne peuvent pas être fermés de cette façon ou n'apparaissent pas dans la Liste de tâches. Si vous savez qu'un programme particulier est en cours d'exécution (par exemple, un économiseur d'écran ou un programme de sons amusants), consultez les instructions fournies avec le programme pour savoir comment le désactiver.

SI LE PROGRAMME NE DEMARRE PAS OU QUE DES MESSAGES D'ERREUR S'AFFICHENT

Les problèmes rencontrés avec les programmes pour Windows ont généralement les causes suivantes et peuvent se manifester par toutes sortes de messages d'erreur et/ou par le non fonctionnement du programme. Veuillez tenter les actions de dépannage suivantes. Si le problème persiste, vérifiez que vous possédez les dernières versions des pilotes de périphérique et qu'aucun autre programme n'est activé au même moment.

VERIFICATION DE L'AFFICHAGE

Le programme des Zoombinis nécessite une carte vidéo SVGA. Veuillez vérifier que vous disposez de la carte vidéo correcte avant de continuer. L'affichage idéal pour

Si vous n'arrivez pas à démarrer

L'Odyssée des Zoombinis est un écran 640 x 480 en 256 couleurs. Reportez-vous à la section "Pilotes d'écran" de votre manuel Windows pour apprendre à changer le pilote d'écran. Il est possible que vous ayez besoin de la disquette fournie avec votre carte vidéo et/ou de vos disquettes d'installation de Windows. Veillez à noter le nom de votre ancien pilote dans le cas où vous souhaiteriez l'installer à nouveau.

VERIFICATION DE LA MEMOIRE

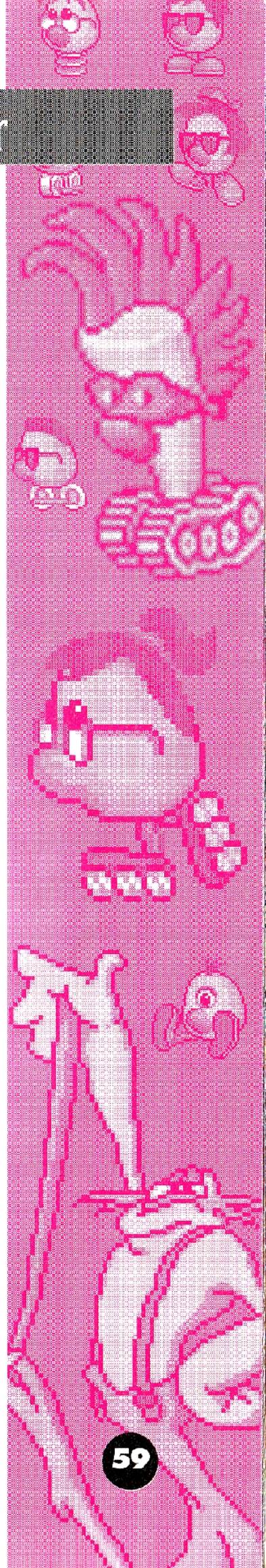
Windows doit disposer d'au moins de 4 096 Ko de mémoire libre pour le programme des Zoombinis. Pour vérifier la quantité de mémoire libre dont dispose Windows, passez dans le Gestionnaire de programmes et sélectionnez l'option A propos du gestionnaire de programmes dans le menu Aide situé dans la barre d'outils. En bas de la fenêtre d'informations se trouve une ligne intitulée Mémoire qui indique la quantité de mémoire libre (en Ko) disponible pour Windows.

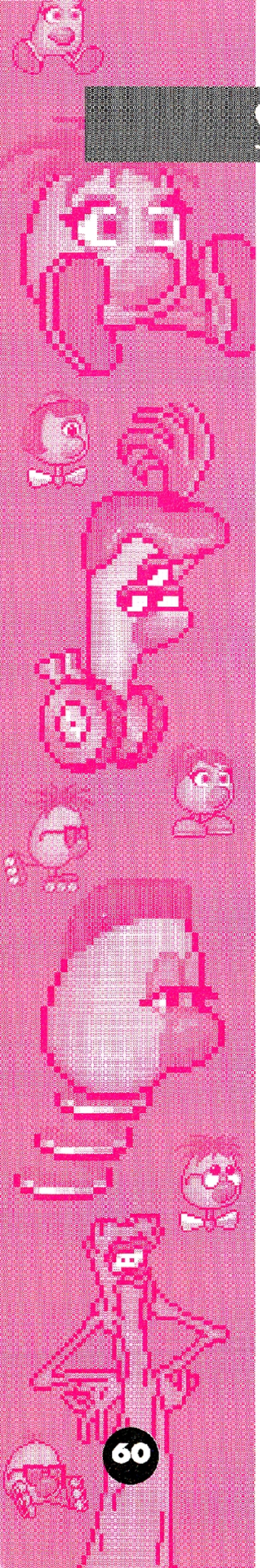
Si la quantité totale de mémoire disponible pour Windows est inférieure à 4 096 Ko, essayez d'augmenter la taille du fichier d'échange Windows (mémoire virtuelle prélevée sur votre disque dur). Si vous n'êtes pas sûr de pouvoir corriger ce paramètre, reportez-vous à la section "Fichier d'échange" (modification des paramètres des fichiers d'échange) de votre manuel Windows ou contactez le constructeur de votre ordinateur. Nous recommandons de créer un fichier d'échange permanent de 6 000 Ko. Si vous n'avez pas suffisamment d'espace sur votre disque dur pour un fichier d'échange permanent, un fichier temporaire fera l'affaire.

PROBLEMES LIES AU SON ?

Le programme des Zoombinis nécessite une carte son conforme à la norme MPC. Vérifiez que le pilote de carte son correct a été installé avec Windows. Les conseils suivants concernent le test de bon fonctionnement de la carte son sous Windows.

Si vous n'arrivez pas à entendre les passages musicaux ou les effets sonores du jeu, vérifiez que vous avez installé des pilotes de carte son Windows. Pour ce faire, passez dans le Gestionnaire de programmes de Windows. Ouvrez le groupe Accessoires et cliquez deux fois sur l'icône Lecteur Multimédia. Lorsque la fenêtre Multimédia apparaît, ouvrez le menu Périphérique et vérifiez que les options Séquenceur MIDI et Sons s'affichent toutes les deux. Lorsque vous sélectionnez le Séquenceur MIDI dans le menu, une fenêtre de sélection de fichier s'affiche. La zone de liste située à gauche doit contenir au moins un nom de fichier. Sélectionnez un fichier dont le nom se termine par .MID puis cliquez sur OK. Vous retournez à la fenêtre Lecteur Multimédia. Cliquez sur le bouton Lecture (celui qui porte un petit triangle pointant vers la droite). L'indicateur doit alors commencer à se déplacer de la gauche vers la droite et vous devriez entendre le fichier sonore. Si vous n'entendez toujours rien, vérifiez que les câbles sont fermement enfichés et que le potentiomètre de volume est positionné suffisamment haut. Une fois que les sons MIDI fonctionnent correctement, arrêtez le Lecteur multimédia en cliquant sur le bouton Arrêt (celui qui porte un petit carré noir).





Même si vous n'arrivez pas à entendre les sons MIDI, poursuivez le test sonore. Sélectionnez Son dans le menu Périphérique. La fenêtre de sélection de fichiers s'affiche de nouveau. Elle contient cette fois les fichiers dont le nom se termine par .WAV. Choisissez un fichier et cliquez sur OK. Cliquez sur le bouton Lecture dans le Lecteur Multimédia pour entendre le son. Si vous n'avez pu entendre aucun des deux types de sons, ou si ni l'option Son ni l'option Séquenceur MIDI n'est apparue dans le menu Périphérique, cela signifie que les pilotes Windows appropriés à votre périphérique sonore n'ont pas été correctement installés. Veuillez vous reporter au manuel accompagnant votre périphérique sonore pour plus d'instructions sur l'installation des pilotes Windows appropriés.

MISE A JOUR LES PILOTES DE PERIPHERIQUES

Il existe plusieurs moyens de se procurer les pilotes de périphériques les plus récents. Le revendeur auprès duquel vous avez fait l'acquisition de votre matériel doit pouvoir se procurer les versions les plus récentes de vos pilotes. Par ailleurs, la plupart des constructeurs de matériel et d'ordinateurs disposent d'un BBS (Bulletin Board Service) à partir duquel vous pouvez télécharger pilotes et autres informations via un modem. La majorité des constructeurs de matériel ont également des forums sur des services en ligne où vous pouvez contacter leur assistance technique ou des bibliothèques de pilotes, toujours par l'intermédiaire d'un modem.

Microsoft met à votre disposition la bibliothèque de pilotes Windows WDL (Windows Driver Library) qui propose des pilotes de périphériques pour divers écrans vidéo, cartes son et imprimantes non fournis avec Windows 3.1. Si vous avez un modem, les pilotes sont mis gratuitement à votre disposition sur Compuserve ; tapez go msl après une invite système quelconque. (Pour trouver WDL.TXT recherchez à S13345).

Sur les systèmes GEnie et Microsoft OnLine, la bibliothèque WDL se trouve dans la bibliothèque de logiciels Microsoft (Pour trouver WDL.TXT recherchez à S13345).

La bibliothèque WDL est aussi disponible via Internet à l'adresse ftp.microsoft.com.

Support technique

Si, après avoir consulté TOUTE la documentation, vous éprouvez toujours des difficultés à utiliser ce logiciel, veuillez prendre connaissance des informations suivantes.

Brøderbund Europe dispose d'une équipe de techniciens chargée du service clientèle, et disposée à vous aider à résoudre tout problème éventuel lié à l'utilisation de Mathémagique. Le service Clients de Brøderbund Europe est accessible du lundi au vendredi aux heures ouvrables britanniques au 19 44 1429 862311 ou, par télécopie, au 19 44 1429 521005.

En raison des innombrables équipements et logiciels pouvant aujourd'hui être présents simultanément sur un ordinateur, il se peut que vous deviez également consulter votre fabricant informatique afin de configurer votre matériel pour pouvoir l'utiliser avec ce jeu.

Si possible soyez près de votre ordinateur au moment de nous appeler. Sinon, veuillez vous munir des informations suivantes:

- ✔ Texte du message d'erreur qui s'affiche lorsque le problème a lieu (le cas échéant).
- ✔ Liste des matériels dont vous disposez et type de votre ordinateur, y compris les détails de votre microprocesseur et de vos cartes son et vidéo.
- ✔ Numéro de la version de DOS que vous utilisez.
- ✔ Type de votre souris et de son pilote.
- ✔ Contenu de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
- ✔ Type de votre lecteur de CD-ROM et, le cas échéant, de la version des extensions CD-ROM.
- ✔ Contenu d'une instruction CHKDSK et MEM/C.

Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante, en joignant les informations ci-dessus:

Brøderbund Software Limited, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN Angleterre.

Garantie

GARANTIE BRØDERBUND EUROPE LIMITÉE À QUATRE-VINGT-DIX JOURS

Brøderbund Europe garantit pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours suivant l'achat de L'Odyssée des Zoombinis, que ce programme est exempt d'erreurs ou de défauts substantiels pouvant gêner matériellement l'utilisation du programme telle que décrite dans le guide de l'utilisateur joint. Cette garantie s'applique à l'acheteur initial uniquement.

Si vous pensez avoir découvert une quelconque erreur ou on quelconque défaut de ce type pendant la Période de garantie, appelez le service du Support technique de Brøderbund Europe au 0590-0491 (numéro vert réponse en français) aux heures ouvrables britanniques. Le personnel technique de Brøderbund Europe fera de son mieux pour vous aider à éviter ce problème. Si une erreur ou on défaut quelconque ne peut être résolu ou évité, Brøderbund Europe vous indiquera comment obtenir un disque sain (ou, à son gré, Brøderbund Europe peut autoriser le remboursement de votre achat).

Cette garantie vous donne des droits légaux, et certains droits sont susceptibles de varier d'un Etat à l'autre.

POLITIQUE DE REMPLACEMENT DU SUPPORT

Si un support livré avec ce produit venait à être défectueux pendant les quatre-vingt-dix (90) premiers jours suivant l'achat du produit, quelle que soit l'origine du défaut sauf s'il résulte d'un accident ou d'une mauvaise utilisation, veuillez nous retourner le support défectueux accompagné d'une preuve d'achat datée, à Brøderbund Software Limited, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN, Angleterre. Il vous sera remplacé gratuitement. Cette garantie s'applique à l'acheteur initial uniquement.

Brøderbund Europe s'engage à remplacer les supports défectueux, quelle que soit l'origine du défaut, après la période de remplacement gratuit de quatre-vingt-dix (90) jours, au tarif de £2,50 pour tout support papier et de £7,50 pour un disque compact. Les Eurochèques doivent être libellés à Brøderbund Software Ltd. Pour obtenir de plus amples informations, veuillez contracter le service Clients de Brøderbund Europe au 0590-0491 (numéro vert réponse en français). Cette garantie sera valable aussi longtemps que le programme sera fabriqué par Brøderbund Europe.

Garantie

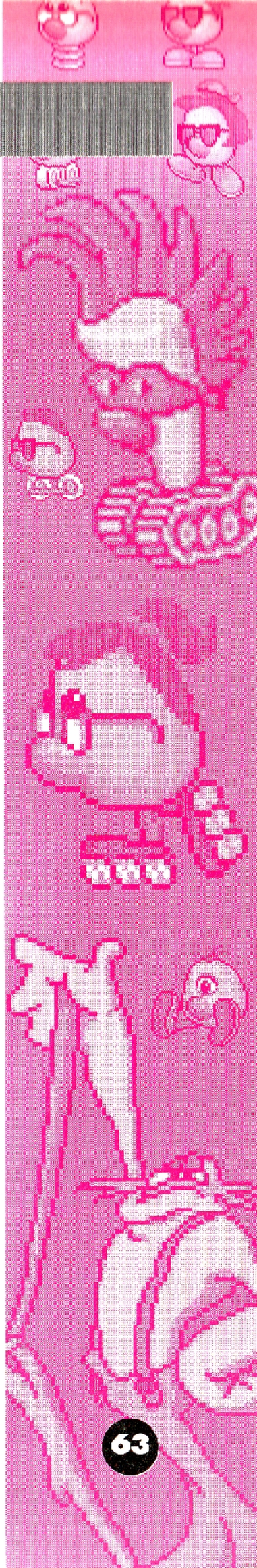
LIMITES DE GARANTIE

Représentations interdites: Brøderbund Europe garantit uniquement les performances du programme décrites dans le manuel de l'utilisateur. Aucune autre publicité, description ou représentation émanant de Brøderbund Europe, ses revendeurs, agents ou employés de saurait engager Brøderbund Europe ni modifier les termes de cette garantie.

Garantie implicite limitée : à l'exception des garanties susmentionnées, Brøderbund Europe n'assume aucune autre garantie, expresse ou implicite, en rapport avec ce produit. Brøderbund Europe ne reconnaît aucune garantie d'utilisation du logiciel pour un usage déterminé, et toute garantie implicite de commercialisation sera limitée aux quatre-vingt-dix (90) jours que durera cette garantie expresse limitée, ou sera sinon expressément et spécifiquement refusée.

Absence de dommages-intérêts indirects: en aucun cas Brøderbund Europe ne pourra être tenu pour responsable de tout dommage de quelque nature que ce soit, spécial, accidentel, indirect ou autre, même si Brøderbund Europe est conscient ou a été prévenu de l'éventualité de tels dommages. En d'autres termes, Brøderbund Europe ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable de la perte de données ou de l'utilisation du logiciel, ou de toute autre origine autre que le montant effectivement payé pour l'acquisition du produit. En tout état de cause, la responsabilité de Brøderbund Europe ne pourra en aucun cas excéder le montant effectivement payé pour l'acquisition de ce produit.

Vous êtes autorisé à utiliser ce produit pour votre propre usage, mais ne pouvez en aucun cas vendre ou transmettre aucune reproduction du logiciel ou des manuels à d'autres parties, ni louer le produit à un tiers sans l'autorisation écrite préalable de Brøderbund Europe. Vous avez le droit d'utiliser une copie du produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. vous n'êtes pas autorisé à utiliser ou installer ce produit en réseau ni à l'utiliser par tout autre moyen sur plusieurs ordinateurs ou terminaux simultanément.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'epilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avait déja présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de simulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Pour plus d'informations sur les logiciels Brøderbund et sur la société, écrivez-nous à **Brøderbund Software Limited**, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN UK, ou appelez-nous au 0800 900491.

© Copyright 1996 Brøderbund Software, Inc. et TERC. Tous droits réservés. L'Odyssée des Zoombinis et Brøderbund sont des marques déposées de Brøderbund Software, Inc. Tous les autres noms de sociétés/produits sont des marques déposées deleurs propriétaires respectifs.

RBE039MAF

Broderbund®

Guide de référence de l'utilisateur

Windows™ 95 et Windows™ 3.1

Brøderbund

Brøderbund est une marque déposée de Brøderbund Software, Inc.

Toutes les autres sociétés et/ou noms de produits sont des marques de fabriques et/ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

© Copyright 1995 Brøderbund Software, Inc. Tous droits réservés.

Windows™ 95 et Windows™ 3.1

WINDOWS™ 95

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95 4

Installation AutoPlay 4
Installation manuelle 4

DEMARRAGE DU PROGRAMME 5

Démarrage du programme via AutoPlay 5
Démarrage du programme via l'icône du CD-ROM 5
Démarrage via le menu Démarrer 5

OUVERTURE D'UN FICHIER LISEZ-MOI 5

DEMARRAGE DU PROGRAMME DE CONFIGURATION MIDI 6

PARAMETRES AUTOPLAY 6

Désactiver l'écran de démarrage AutoPlay 6
Réactiver l'écran de démarrage AutoPlay 7

QUE FAIRE EN CAS DE PROBLEMES AVEC WINDOWS 95 7

Accélérateurs, utilitaires de compression de fichiers et autres périphériques 7
Que faire en cas de problèmes : Comment quitter d'autres programmes 8
Pour fermer une fenêtre 8
Suppression des programmes du dossier de démarrage 8
Désactiver les économiseurs d'écran 10
Vérification de la mémoire 10
Vérification des périphériques son 10
Vérification du pilote vidéo 11
Mise à jour des pilotes Windows 95 12

WINDOWS™ 3.1

QUE FAIRE EN CAS DE PROBLEMES AVEC WINDOWS 3.1 13

Accélérateurs, utilitaires de compression de fichiers et autres périphériques 13
Que faire en cas de problèmes : Comment quitter d'autres programmes 13
Liste des tâches 13
Le fichier WIN.INI 14
Désactiver les économiseurs d'écran 14
Vérification de la mémoire 15
Vérification des périphériques son 15
Vérification du pilote vidéo 16
Mise à jour des pilotes Windows 17

ASSISTANCE TECHNIQUE 19

Windows™ 95

GUIDE D'INSTALLATION ET DE DEMARRAGE

Si vous ne connaissez pas le système d'exploitation Windows 95, nous vous conseillons de consulter d'abord votre guide Windows 95 pour obtenir des informations générales sur son fonctionnement.

Note : Le Guide d'installation et de démarrage prend comme point de référence la plus récente version de Windows 95 disponible à la mise sous presse. Des modifications susceptibles de se produire dans les versions ultérieures de Windows 95 risquent de rendre caduques certaines instructions contenues dans le présent guide.

INSTALLATION SOUS WINDOWS™ 95

Vous avez à votre disposition deux principales méthodes d'installation du programme :

1 Installation AutoPlay

Quand vous introduisez le CD du programme dans le lecteur de CD-ROM pour la première fois, l'écran d'installation AutoPlay s'affiche pour vous offrir l'option d'installation du programme. Cliquez sur le ou les boutons appropriés pour installer le programme automatiquement sur votre micro-ordinateur.

Note : Si au cours de l'installation de Windows 95, l'interface CD-ROM et/ou le lecteur de CD-ROM n'ont pas été reconnus, la fonction Avis d'auto-insertion risque de ne pas fonctionner et le CD ne sera pas reconnu tant que vous n'y accédez pas vous-même. Pour ceci, dans le "Poste de travail", cliquez deux fois sur l'icône représentant le lecteur de CD-ROM.

Au cours de l'installation, un ou plusieurs fichiers Raccourcis seront ajoutés au bouton de menu Démarrer dans Windows 95, ce qui vous permettra de lancer facilement le programme principal ou tout autre programme secondaire important.

Note : Si vous n'avez pas utilisé l'écran d'installation AutoPlay ou si vous quittez le programme principal sans éjecter le CD, vous pouvez afficher à nouveau l'écran d'installation AutoPlay en éjectant le CD du lecteur, puis en le réintroduisant.

2 Installation manuelle

Vous avez également la possibilité d'afficher manuellement l'écran d'installation AutoPlay en cliquant deux fois sur l'icône du CD-ROM :

- Cliquez deux fois sur l'icône "Poste de travail" du bureau Windows 95, pour ouvrir une nouvelle fenêtre.

  Par défaut, cette icône ressemble à un petit ordinateur. Notez que vous pouvez changer le nom de l'icône "Poste de travail", et que sur votre ordinateur elle peut donc s'appeler autrement.

- Cliquez deux fois sur l'icône du lecteur de CD-ROM.

  Si le programme n'a pas encore été installé, une fenêtre s'affiche pour vous permettre de le faire. Suivez les instructions d'installation. Note : Si le programme est déjà installé et que vous cliquez deux fois sur l'icône du CD-ROM, l'écran de démarrage AutoPlay s'affichera normalement pour vous permettre de lancer le programme.

Note : Au cours de l'installation de certains programmes Brøderbund , un outil d'installation QuickTime for Windows sera également lancé. Dans de tels cas, nous vous recommandons de remplacer tous les anciens fichiers en rapport avec QuickTime, lorsque les messages vous en donnent l'instruction.

DEMARRAGE DU PROGRAMME

Vous avez à votre disposition plusieurs méthodes de démarrage du programme sous Windows 95 :

1 Démarrage du programme via AutoPlay

Quand vous introduisez le CD dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur, le système cherche à savoir si le programme a déjà été installé. Si l'installation a été effectuée correctement, l'écran de démarrage AutoPlay s'affichera pour vous permettre de démarrer le programme directement. Cliquez sur le bouton requis pour démarrer le programme.

Si vous n'avez pas utilisé l'écran de démarrage AutoPlay, ou si vous avez quitté le programme principal sans éjecter le CD, vous pouvez afficher à nouveau l'écran de démarrage AutoPlay en éjectant le CD du lecteur, puis en le réintroduisant.

2 Démarrage du programme via l'icône du CD-ROM

Si vous souhaitez démarrer le programme manuellement, vous pouvez le faire en cliquant deux fois sur l'icône du CD-ROM :

- Cliquez deux fois sur l'icône "Poste de travail" du bureau Windows 95, pour ouvrir une nouvelle fenêtre.
- Cliquez deux fois sur l'icône du CD-ROM. Le programme démarre aussitôt.

Si l'écran de démarrage AutoPlay s'affiche, cliquez sur le bouton requis pour démarrer le programme.

3 Démarrage du programme via le menu Démarrer

Si vous souhaitez démarrer le programme manuellement, vous pouvez également le faire en utilisant le menu Démarrer :

- Cliquez deux fois sur le bouton Démarrer dans la Barre des tâches.
- Placez le curseur de la souris sur "Programmes", puis sur "Logiciel Brøderbund ".
- Cliquez dans le menu des programmes sur le nom du produit Brøderbund souhaité pour le faire démarrer.

OUVERTURE D'UN FICHIER LISEZ-MOI

Note : il existe parfois plusieurs fichiers Lisez-moi pour un même programme.

- Cliquez sur le bouton Démarrer dans la Barre des tâches.
- Placez le curseur de la souris sur "Programmes", puis sur "Logiciel Brøderbund ".
- Cliquez sur l'option Lisez-moi correspondant à votre programme pour ouvrir le fichier en question.

Windows™95

DEMARRAGE DU PROGRAMME DE CONFIGURATION MIDI

Le programme de configuration MIDI a pour rôle de configurer les produits Brøderbund pour qu'ils utilisent au mieux les fonctionnalités de votre carte son. Dans un grand nombre de cas, ce programme est lancé automatiquement à la fin de la procédure d'installation d'un logiciel Brøderbund . Si le programme ne s'est pas lancé automatiquement en fin d'installation, cela signifie que le logiciel en question n'utilise pas le programme de configuration MIDI. Vous pouvez donc ignorer cette section.

Si vous modifiez par la suite votre matériel audio, il vous faudra sans doute relancer le programme de configuration MIDI. Procédez ainsi :

- Dans la Barre des tâches, cliquez sur le bouton Démarrer.
- Placez le curseur de la souris sur "Programmes", puis sur "Logiciel Brøderbund ".
- Cliquez sur l'option de configuration MIDI correspondant à votre programme pour lancer celle-ci.

PARAMETRES AUTOPLAY

Comment désactiver et réactiver l'écran de démarrage AutoPlay.

Par défaut, l'écran de démarrage AutoPlay s'affiche chaque fois que le CD est placé dans le lecteur de CD-ROM. Il est toutefois possible de désactiver cette fenêtre pour qu'elle ne s'affiche pas systématiquement à ce moment-là. Vous pourrez la réactiver par la suite si vous le souhaitez.

Pour désactiver l'écran de démarrage AutoPlay :

- Introduisez le CD dans le lecteur de CD-ROM. L'écran de démarrage AutoPlay va s'afficher automatiquement.
- Au bas de la fenêtre, vous trouverez une case à cocher indiquant le paramétrage actuel de l'écran de démarrage AutoPlay.

Par défaut, la case est cochée pour indiquer que l'écran de démarrage AutoPlay s'affichera automatiquement chaque fois qu'un CD sera introduit dans le lecteur.

- Cliquez une fois sur la case pour en faire disparaître la coche.
- Cliquez sur le bouton Fermer ou sur le bouton Exécuter pour enregistrer le nouveau paramétrage AutoPlay. La case à cocher étant vide, l'écran de démarrage AutoPlay ne s'affichera plus à chaque fois que le CD est introduit dans le lecteur. Le programme principal sera donc lancé automatiquement dès l'introduction du CD.

Pour réactiver l'écran de démarrage AutoPlay, procédez ainsi :

- Introduisez le CD dans le lecteur de CD-ROM.
- Quittez le programme, soit pendant le chargement, soit une fois le programme lancé, en utilisant la touche ALT-F4. Sur le bureau Windows 95, cliquez deux fois sur l'icône "Poste de travail" pour ouvrir une nouvelle fenêtre.
- Cliquez une fois sur l'icône du CD-ROM à l'aide du bouton droit de la souris.

Notez que si vous cliquez à l'aide du bouton droit de la souris, vous ouvrez le menu "contexte" de l'icône correspondante.

- Cliquez une fois sur l'option de menu Dialogue AutoPlay (à l'aide du bouton gauche de la souris). L'écran de démarrage AutoPlay s'affiche.
- Cliquez une fois sur la case à cocher située au bas de la fenêtre pour y faire apparaître une coche.
- Cliquez sur le bouton Fermer ou sur le bouton Exécuter pour enregistrer le nouveau paramétrage AutoPlay. La case étant cochée, l'écran de démarrage AutoPlay va s'afficher chaque fois que le CD sera introduit dans le lecteur, pour vous permettre soit de lancer le programme, soit de retourner au bureau Windows 95.

Rappel : Si l'écran de démarrage AutoPlay est désactivé (c'est-à-dire si la case n'est pas cochée) le programme principal sera lancé dès que vous introduirez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.

QUE FAIRE EN CAS DE PROBLEMES AVEC WINDOWS 95

Cette section s'adresse aux utilisateurs rencontrant des problèmes d'utilisation de ce logiciel sous Windows 95. Les produits Brøderbund pour Windows 95 font l'objet de tests rigoureux avant leur mise sur le marché. La majorité des problèmes techniques que les utilisateurs risquent de rencontrer provient de pilotes de périphériques de cartes vidéos, de cartes son ou de lecteurs de CD-ROM qui ne sont plus à jour. Nous vous demandons d'installer autant que possible des pilotes de périphériques récents avant d'appeler le service d'assistance technique Brøderbund .

Vous trouverez ci-dessous certaines procédures et ressources disponibles pour résoudre les problèmes couramment rencontrés. Il serait très utile que vous preniez connaissance au préalable des procédures permettant de changer dans Windows 95 les pilotes pour la gestion de l'affichage et du son.

Accélérateurs, utilitaires de compression de fichiers et autres périphériques

Ce logiciel est conçu pour une utilisation sur PC à configuration Windows 95 standard. Ceci signifie qu'au cours de la mise au point et des tests, nous n'avons pas été à même de préparer notre logiciel pour une utilisation dans n'importe quel environnement d'exploitation dans lequel il pourrait être installé. La performance du programme risque d'être potentiellement affectée par un accélérateur, une application de compression de fichier, des ordinateurs installés en réseau, ou par tout autre périphérique matériel ou logiciel non standard. Si vous rencontrez des difficultés au cours de l'utilisation de ce produit, il convient d'abord de désactiver ces périphériques de manière à ce qu'ils n'affectent la performance en aucune manière.

Windows™ 95

Généralités - Comment faire pour quitter d'autres programmes

La première mesure à prendre en cas de problèmes, surtout quand vous rencontrez un message d'erreur du type "Violation de protection", consiste à quitter tout programme qui tourne actuellement sur l'ordinateur. Pour ce faire, vous pouvez vous servir de la procédure Fermer une fenêtre dans Windows 95 et modifier la configuration du Dossier de démarrage.

Pour fermer une fenêtre

1. Placez-vous dans le bureau Windows 95. Appuyez sur la touche "CTRL" et maintenez-la enfoncée tout en appuyant sur la touche "ALT", puis appuyez sur la touche "Suppression". A l'affichage de la fenêtre "Fermer une fenêtre", relâchez toutes ces touches. VOUS NE DEVEZ EN AUCUN CAS APPUYER DE NOUVEAU SUR CES TOUCHES POUR LE MOMENT.
2. Vérifiez que "Explorateur" et Systray.exe sont bien les seuls à figurer ici avant de lancer le programme (Systray.exe ne sera présent que sur certains systèmes). Si d'autres programmes y figurent, servez-vous des touches fléchées haut et bas pour mettre en surbrillance le nom du programme en question, puis cliquez sur le bouton "Terminer la tâche". La fenêtre Fermer une fenêtre disparaît.
3. Si c'est nécessaire, ouvrez à nouveau la boîte de dialogue Fermer une fenêtre et procédez de la même manière pour quitter ces programmes un par un jusqu'à ce que les seuls à figurer dans la liste soient Explorateur et Systray.exe.

Note : il n'est parfois pas possible de quitter certains programmes de cette manière. Au cas où la procédure FERMER UNE FENETRE ne fonctionnerait pas dans un tel cas, consultez le manuel d'instructions accompagnant le programme en question.

Suppression de certains programmes du dossier de démarrage

En plaçant certains programmes dans le dossier de démarrage, vous permettez qu'ils soient chargés automatiquement au démarrage de Windows 95. Ces applications tournent généralement en arrière-plan et risquent d'entrer en conflit avec votre programme Brøderbund . Vous pouvez empêcher le chargement de ces programmes en procédant ainsi :

1. Sélectionnez le bouton Windows 95 Démarrer. Pointez la souris sur "Paramètres", puis cliquez sur "Barre des tâches". Une boîte de dialogue Propriétés de la barre des tâches s'affiche.
2. Cliquez sur l'onglet "Démarrer les programmes du menu".
3. Dans le groupe Personnalisation du menu de démarrage, cliquez sur le bouton "Avancée".
4. Cliquez deux fois sur le dossier "Programmes". Sélectionnez "Fichier", "Nouveau", puis "Dossier". Appelez ce dossier Startbk puis appuyez sur *Entrée*.

5 Ouvrez le dossier de démarrage. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur un objet du dossier de démarrage et tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris, faites glisser l'objet vers le dossier Startbk. Quand le dossier Startbk s'affiche en surbrillance, relâchez le bouton de la souris. A l'invite, choisissez "Transférer ici". Répétez cette procédure de transfert jusqu'à ce que le dossier de démarrage soit complètement vide.

6 Redémarrez Windows 95 pour que ces modifications soient validées. Cliquez sur le bouton Démarrer, puis choisissez "Arrêter l'ordinateur". Dans la boîte de dialogue Arrêter Windows, choisissez "Redémarrer l'ordinateur". Cliquez sur le bouton "Oui".

Pour annuler ces modifications, procédez ainsi :

1 Sélectionnez le bouton Windows 95 Démarrage. Sélectionnez "Paramètres", puis "Barre des tâches". Une boîte de dialogue "Propriétés de la barre des tâches" s'affiche.

2 Sélectionnez l'onglet "Démarrer les programmes du menu".

3 Dans le groupe Personnalisation du menu de démarrage, cliquez sur le bouton "Avancée".

4 Cliquez deux fois sur le dossier "Programmes". Cliquez deux fois sur le dossier Startbk. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur un objet du dossier Startbk et tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris, faites glisser l'objet vers le dossier de démarrage. Quand le dossier de démarrage s'affiche en surbrillance, relâchez le bouton de la souris. A l'invite, choisissez "Transférer ici". Répétez cette procédure de transfert jusqu'à ce que le dossier Startbk soit complètement vide.

5 Redémarrez Windows 95 pour que ces modifications soient validées. Cliquez sur le bouton Démarrer, puis choisissez "Arrêter l'ordinateur". Dans la boîte de dialogue Arrêter Windows, choisissez "Redémarrer l'ordinateur". Cliquez sur le bouton "Oui".

Désactiver les économiseurs d'écran

Avant d'utiliser ce programme, vous pouvez désactiver les économiseurs d'écran qui ont été activés. Pour désactiver celui qui est intégré dans le Panneau de configuration Windows 95, procédez ainsi :

1. Placez-vous dans le bureau Windows 95. Cliquez sur le bouton Démarrer, pointez la souris sur "Paramètres", puis sélectionnez "Panneau de configuration".
2. Cliquez deux fois sur l'icône "Affichage". Une boîte de dialogue Propriétés de l'affichage s'affiche.
3. Sélectionnez l'onglet Economiseur d'écran.
4. Localisez la boîte "Nom" dans la zone Economiseur d'écran. Cliquez sur la flèche bas située à droite de la boîte "Nom" et sélectionnez "(Aucun)".
5. Cliquez sur "OK".

Pour désactiver les économiseurs d'écran fabriqués par d'autres marques, veuillez consulter le guide d'utilisation les accompagnant.

Vérification de la mémoire

La plupart des programmes Brøderbund nécessitent, pour fonctionner correctement sous Windows, au moins 8 mégaoctets de mémoire vive (RAM) physique. La performance obtenue risque d'être bien inférieure si votre ordinateur tourne avec moins de 8 MO de mémoire vive.

Vérification des périphériques son

Si vous n'arrivez pas à obtenir de la musique ou des effets sonores, vérifiez si les pilotes audio Windows 95 sont bien installés. Procédez ainsi :

1. Placez-vous dans le bureau Windows 95. Cliquez sur le bouton Démarrer, pointez sur "Paramètres" et cliquez sur "Panneau de configuration".
2. Cliquez deux fois sur l'icône "Son" pour ouvrir la boîte de dialogue "Propriétés du son".

■ Si les périphériques figurant dans les boîtes de dialogue "Evénements" ou "Fichiers" s'affichent en noir, cliquez sur un événement ("Son par défaut" par exemple) et cliquez sur le bouton "Exécuter". Si vous n'entendez pas le son des événements, vérifiez que les câbles sont bien connectés et que les commandes de volume sur le périphérique son et les haut-parleurs sont réglés sur une puissance suffisante pour qu'on puisse les entendre. Pour de plus amples détails, consultez les guides de l'utilisateur accompagnant le périphérique concerné.

■ Si les appareils figurant dans les boîtes de dialogue "Evénements" ou "Fichiers" s'affichent en grisé, cela signifie que les pilotes Windows 95 pour votre périphérique audio n'ont pas été installés correctement. Veuillez consulter le guide de l'utilisateur accompagnant votre appareil pour obtenir les instructions d'installation des pilotes audio Windows 95.

De plus, nous vous conseillons fortement de remettre à jour vos pilotes audio Windows 95 en installant la version la plus récente disponible. La plupart des problèmes sonores rencontrés disparaîtront tout simplement en installant la toute dernière version des pilotes audio Windows 95. Veuillez consulter la section ci-dessous intitulée "Mise à jour des pilotes Windows" pour savoir comment vous procurer des pilotes Windows.

Vérification des pilotes vidéo

Si vous rencontrez des problèmes d'affichage vidéo, nous vous conseillons fortement de remettre à jour vos pilotes vidéo Windows 95 en installant la version la plus récente disponible. (Veuillez consulter la section ci-dessous intitulée "Mise à jour des pilotes Windows 95" pour savoir comment vous procurer des pilotes Windows 95.)

Pour modifier vos pilotes vidéo Windows 95, vous aurez besoin de tout ou partie des éléments suivants : le Guide de l'utilisateur Microsoft Windows 95, le CD-ROM Microsoft Windows 95 et le manuel et/ou les disquettes qui accompagnent votre micro-ordinateur ou votre carte vidéo.

La méthode standard d'installation des pilotes vidéo Windows 95 est décrite dans le Guide de l'utilisateur Microsoft Windows 95.

1. Placez-vous dans le bureau Windows 95. Cliquez sur le bouton Démarrer, pointez sur "Paramètres" et sélectionnez "Panneau de configuration".
2. Cliquez deux fois sur l'icône "Affichage". Cliquez sur l'onglet "Paramètres".
3. Changez la résolution et les couleurs de la manière souhaitée.
4. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Changer le type d'affichage, puis cliquer sur le bouton Changer dans le groupe Type d'adaptateur et/ou sur le bouton Changer dans le groupe Type de moniteur.

Quand vous sélectionnez un pilote, il n'est pas conseillé de le faire à l'aveuglette. Si vous n'êtes pas sûr du nom du pilote approprié pour votre carte, nous vous conseillons de contacter le fabricant de votre micro-ordinateur ou de la carte vidéo pour leur demander conseil.

Certains fabricants de cartes vidéo exigent que vous utilisiez leur procédure d'installation pour copier et/ou décompresser leurs pilotes fournis sur disquettes accompagnant la carte vidéo et les placer dans un répertoire de votre disque dur. Si c'est le cas, suivez d'abord les instructions d'installation recommandées par le fabricant de la carte vidéo, puis suivez les étapes décrites dans le Guide de l'utilisateur Windows 95.

Mise à jour des pilotes Windows 95

Vous pouvez obtenir de différentes manières les toutes dernières versions des pilotes de périphériques. Le vendeur auprès duquel vous avez fait l'acquisition de votre matériel devrait avoir accès aux versions les plus récentes. De plus, la plupart des fabricants de matériel offrent des numéros d'accès à leur BBS (Bulletin Board Service) qui vous permettent de télécharger leurs pilotes et d'autres informations par l'intermédiaire d'un modem. Beaucoup de fabricants de matériel disposent de forums ou de services en ligne à partir desquels vous pouvez accéder à une assistance technique ou à une bibliothèque de pilotes via un modem.

Microsoft a rendu public l'accès à la Bibliothèque de pilotes Windows (WDL). La bibliothèque WDL met à votre disposition un support adapté à un grand nombre de cartes d'affichage, de cartes son et d'imprimantes, qui n'était pas inclus dans la version Windows 95. Si vous disposez d'un modem, ces pilotes sont disponibles gratuitement sur Compuserve, GEnie, Microsoft Online et le service de téléchargement de Microsoft (MSDL). Notez toutefois que vous devrez vous acquitter des frais normaux de connexion téléphonique et, le cas échéant, des frais de communication longue distance pour le téléchargement. Lorsque vous effectuez la connexion à l'un de ces services, veuillez lire le fichier WDL.TXT pour obtenir les instructions de téléchargement et la liste des périphériques gérés dans le service WDL. Le numéro de téléphone du MSDL est le suivant : 001 (206) 936-MSDL (6735). Aucun frais de connexion ne vous sera facturé pour l'utilisation de ce service.

En contactant le service WDL, vous pouvez également obtenir une liste de compatibilité matérielle (HCL).

Sur CompuServe, le service WDL se trouve dans la bibliothèque Microsoft Software Library, à laquelle vous accéderez en entrant "go msl" (sans guillemets) à l'invite du système. (Pour trouver WDL.TXT, faites une recherche dans S13345.) Sur les systèmes GEnie et Microsoft OnLine, le service WDL se trouve dans la bibliothèque Microsoft Software Library. (Pour trouver WDL.TXT, faites une recherche sur S13345.)

Le service WDL est également accessible via Internet aux adresses suivantes :

The Microsoft Network (MSN) : _____ Consultez la zone Windows 95.
Gopher à l'adresse suivante : _____ gopher.microsoft.com
Worldwide Web à l'adresse suivante : _____ http://www.microsoft.com
ftp à l'adresse suivante : _____ ftp.microsoft.com

QUE FAIRE EN CAS DE PROBLEMES AVEC WINDOWS 3.1

Cette section s'adresse aux utilisateurs rencontrant des problèmes d'utilisation de ce logiciel sous Windows 3.1. Les produits Brøderbund font l'objet de tests rigoureux avant leur mise sur le marché. La majorité des problèmes techniques que les utilisateurs risquent de rencontrer provient de pilotes de périphériques de cartes vidéos, de cartes son, de lecteurs de CD-ROM ou du pilote MSCDEX.EXE qui ne sont plus à jour. Nous vous demandons de bien vouloir installer, si possible, des pilotes de périphériques récents avant d'appeler le service d'assistance téléphonique Brøderbund.

Vous trouverez ci-dessous certaines procédures et ressources disponibles pour résoudre les problèmes couramment rencontrés. Il serait très utile que vous preniez connaissance au préalable des procédures Windows permettant de changer de pilote pour la gestion de l'affichage et du son.

Accélérateurs, utilitaires de compression de fichiers et autres périphériques

Ce logiciel est conçu pour une utilisation sur PC à configuration MPC standard. Ceci signifie qu'au cours de la mise au point et des tests, nous n'avons pas été à même de préparer notre logiciel à l'utilisation dans n'importe quel environnement d'exploitation dans lequel il pourrait être installé. La performance du programme risque d'être potentiellement affectée par un accélérateur, une application de compression de fichier, des ordinateurs installés en réseau, ou par tout autre périphérique matériel ou logiciel non standard. Si vous rencontrez des difficultés au cours de l'utilisation de ce produit, il convient d'abord de désactiver ces périphériques de manière à ce qu'ils n'affectent la performance en aucune manière.

Généralités - Comment faire pour quitter d'autres programmes

La première mesure à prendre en cas de problèmes, surtout quand vous rencontrez un message d'erreur du type "Violation de protection", consiste à quitter tout programme qui tourne actuellement sur l'ordinateur. Pour ce faire, vous pouvez vous servir de la liste de tâches Windows et éditer le fichier WIN.INI, pour les programmes tournant en arrière-plan.

Liste des tâches

1. Placez-vous dans le Gestionnaires de programmes Windows. Appuyez sur la touche "CTRL" et maintenez-la enfoncée tout en appuyant sur la touche "ECHAP". A l'affichage de la Liste des tâches Windows, relâchez ces deux touches.
2. Avant de démarrer ce programme, vérifiez que le "Gestionnaire de programmes" est bien le seul à figurer dans la liste affichée. Si d'autres programmes y figurent, servez-vous des touches fléchées haut et bas pour mettre en surbrillance le nom du programme en question, puis cliquez sur le bouton "Terminer la tâche". La fenêtre Liste de tâches disparaît.
3. Si c'est nécessaire, ouvrez à nouveau la Liste des tâches et répétez la procédure ci-dessus pour quitter les autres programmes jusqu'à ce que le Gestionnaire de programmes soit le seul à figurer dans la liste.

Note : il n'est parfois pas possible de quitter certains programmes de cette manière. Au cas où la procédure TERMINER LA TACHE ne fonctionnerait pas dans un tel cas, consultez le manuel d'instructions accompagnant le programme en question.

Le fichier WIN.INI

Le fichier WIN.INI permet le chargement automatique de certains programmes au démarrage de Windows. Ces applications tournent généralement en arrière-plan et peuvent utiliser la mémoire nécessaire pour l'exécution du logiciel Brøderbund, ou bien entrer en conflit avec celui-ci. Pour empêcher le chargement des programmes de ce type, vous pouvez procéder ainsi :

1. Placez-vous dans le Gestionnaire de programmes Windows. Dans le menu "Fichier", sélectionnez "Exécuter...".
2. Sur la ligne intitulée "Ligne de commande", entrez : "SYSEDIT" et cliquez sur "OK". L'Editeur de configuration du système s'affiche.
3. Dans le menu "Fenêtre", sélectionnez "C:\WINDOWS\WIN.INI pour amener le fichier WIN.INI au premier plan. Recherchez dans le fichier les lignes commençant par "LOAD=" et "RUN=". Au début de ces lignes, placez un point-virgule (;) de manière à obtenir ";LOAD=" et ";RUN=".
4. Dans le menu "Fichier", sélectionnez "Quitter", puis cliquez sur le bouton "Oui" pour enregistrer les modifications apportées au fichier.
5. Redémarrez Windows pour permettre à ces modifications d'être prises en compte.

Note : Pour récupérer votre fichier WIN.INI dans son état d'origine (avant modification), suivez ces mêmes instructions pour retirer le point-virgule (;) que vous aviez placé au début des lignes "LOAD=" et "RUN=". Vous pouvez également récupérer votre fichier WIN.INI en renommant simplement WIN.INI par le fichier WIN.SYD qui se trouve dans le répertoire Windows. (WIN.SYD est une copie de sauvegarde du fichier WIN.INI qui a été créée par SYSEDIT quand le fichier WIN.INI a été modifié.)

Désactiver les économiseurs d'écran

Avant d'utiliser ce jeu, vous pouvez choisir de désactiver les économiseurs d'écran qui ont été activés. Pour désactiver celui qui est intégré dans le Panneau de configuration Windows, procédez ainsi :

1. Placez-vous dans le Gestionnaire de programmes Windows. Cliquez deux fois sur l'icône "Panneau de configuration" qui se trouve dans Groupe principal.
2. Cliquez deux fois sur l'icône "Bureau". Une boîte de dialogue Bureau s'affiche.
3. Localisez la boîte "Nom" dans la zone Economiseur d'écran. Cliquez sur la flèche bas située à droite de la boîte "Nom" et sélectionnez "(Aucun)".
4. Cliquez sur "OK".

Pour désactiver les économiseurs d'écran fabriqués par d'autres marques, veuillez consulter le guide d'utilisation les accompagnant.

Vérification de la mémoire

Pour que ce programme fonctionne correctement, nous recommandons que Windows dispose d'au moins 4.096 Ko de mémoire disponible. Ceci peut être une combinaison de mémoire physique et virtuelle. Certains produits Brøderbund nécessiteront un espace mémoire plus important. Pour vérifier la quantité de mémoire disponible requise pour faire fonctionner ce programme, veuillez consulter le guide de l'utilisateur l'accompagnant. Bien que Windows soit un environnement multi-tâches par définition, nous vous conseillons de ne faire tourner que cette application Brøderbund sur le système, car certains programmes peuvent affecter la quantité de mémoire disponible sur votre micro-ordinateur.

Pour vérifier la quantité de mémoire actuellement disponible dans Windows, sélectionnez "A propos du Gestionnaire de programmes" dans le menu "Aide" du Gestionnaire de programmes. En bas de la boîte d'information, vous trouverez une ligne intitulée "Mémoire" sur laquelle s'affiche la quantité de mémoire disponible (en Ko) pour Windows.

Si la quantité de mémoire disponible est inférieure à la quantité requise, essayez d'augmenter la taille du fichier de permutation Windows (mémoire virtuelle). Pour ce faire :

1. Placez-vous dans le Gestionnaire de programmes Windows. Cliquez deux fois sur l'icône "Panneau de configuration" qui se trouve dans Groupe principal.
2. Cliquez deux fois sur l'icône "386 étendu". Si cette icône n'est pas visible, vérifiez que Windows tourne bien en mode "Etendu" et non en mode "Standard".
3. Cliquez sur le bouton "Mémoire virtuelle...".
4. Cliquez sur le bouton "Changement". Une boîte de dialogue "Nouveaux paramètres" va s'afficher.
5. Dans la section "Type", sélectionnez le nouveau type "Temporaire".
6. Augmentez la taille de votre fichier de permutation dans la boîte "Nouvelle taille". Pour commencer, il est conseillé d'entrer la moitié du chiffre affiché dans la boîte "Taille (maximum) recommandée".
7. Si l'option "Utilisant l'accès 32 bit" apparaît, cliquez sur la case à cocher pour y faire apparaître un "X".
8. Cliquez sur "OK". Une boîte de dialogue va s'afficher pour vous demander si vous souhaitez redémarrer Windows. Cliquez sur "Redémarrer Windows".

Vérification des périphériques son

Si vous n'arrivez pas à obtenir de la musique ou des effets sonores du programme, vérifiez si les pilotes audio Windows sont bien installés. Pour ceci, placez-vous dans le Gestionnaire de programmes Windows. Cliquez deux fois sur l'icône "Panneau de configuration" qui se trouve dans Groupe principal. Cliquez deux fois sur l'icône "Son" pour ouvrir le Panneau de configuration audio.

■ Si les périphériques figurant dans les boîtes de dialogue "Evénements" ou "Fichiers" s'affichent en noir, cliquez sur le bouton "Test". Si vous n'entendez pas le son des événements, vérifiez que les câbles sont bien connectés et que les commandes de volume sur le périphérique son et les haut-parleurs sont réglés sur une puissance suffisante pour qu'on puisse les entendre. Si vous n'obtenez toujours pas de son, consultez les guides de l'utilisateur accompagnant le périphérique pour obtenir une assistance technique.

■ Si les périphériques figurant dans les boîtes de dialogue "Evénements" ou "Fichiers" s'affichent en grisé, cela signifie que les pilotes Windows pour votre périphérique audio n'ont pas été installés correctement. Veuillez consulter le guide de l'utilisateur accompagnant votre périphérique pour obtenir les instructions d'installation des pilotes audio Windows.

Vous pouvez aussi choisir de désactiver tout utilitaire ou programme accessoire qui utilise votre périphérique audio. Dans cette catégorie, vous pouvez ranger tout ce qui n'est pas un jeu ou une application, c'est-à-dire : un économiseur d'écran, un programme qui permet d'ajouter des effets sonores pour des événements système ou encore un utilitaire rattachant des sons à des icônes. Il se peut que ces programmes commandent le périphérique audio, le rendant non disponible pour le jeu. Pour de plus amples détails sur la manière de désactiver ce type de programme, veuillez consulter la section "Que faire en cas de problèmes" de ce guide ou du manuel qui accompagne l'utilitaire ou l'accessoire.

De plus, nous vous conseillons fortement de remettre à niveau vos pilotes audio Windows en installant la version la plus récente disponible. La majorité des problèmes sonores rencontrés peut être résolue simplement en utilisant la toute dernière version des pilotes audio Windows. Veuillez consulter la section ci-dessous intitulée "Mise à jour des pilotes Windows" pour savoir comment vous procurer des pilotes Windows.

Vérification du pilotes vidéo

Si vous rencontrez des problèmes d'affichage vidéo, nous vous conseillons fortement de remettre à jour vos pilotes vidéo Windows en installant la version la plus récente disponible. (Veuillez consulter la section ci-dessous intitulée "Mise à jour des pilotes Windows" pour savoir comment vous procurer des pilotes Windows.) De plus, vérifiez dans la documentation accompagnant votre produit si le pilote vidéo Windows doit être configuré pour afficher 256 couleurs. Si c'est le cas, ce produit ne fonctionnera pas avec des pilotes vidéo paramétrés pour afficher des milliers ou des millions de couleurs. Les utilisateurs de cartes vidéo à accélérateur, de cartes 16 bits ou d'autres types non standard doivent faire tourner le jeu en mode 640x480x256.

Pour modifier vos pilotes vidéo Windows, vous aurez besoin de tout ou partie des éléments suivants : le Guide de l'utilisateur Microsoft Windows, les disquettes Microsoft Windows et le manuel et/ou les disquettes qui accompagnent votre micro-ordinateur ou votre carte vidéo.

La méthode standard d'installation des pilotes vidéo Windows est décrite dans le Guide de l'utilisateur Microsoft Windows. Cherchez dans l'index du Guide de l'utilisateur la section "Configuration", et dans celle-ci la section intitulée "Modification des

paramètres du système". Avant de modifier votre pilote vidéo, notez quelque part le nom du pilote vidéo qui est actuellement installé, juste au cas où vous souhaiteriez resélectionner celui-ci ultérieurement.

Quand vous sélectionnez un pilote, il n'est pas conseillé de le faire à l'aveuglette. Si vous n'êtes pas sûr du nom du pilote approprié pour votre carte, nous vous conseillons de contacter le fabricant de votre micro-ordinateur ou de la carte vidéo pour leur demander conseil.

Certains fabricants de cartes vidéo exigent que vous utilisiez leur procédure d'installation pour copier et/ou décompresser leurs pilotes fournis sur des disquettes accompagnant la carte vidéo et pour les placer dans un répertoire sur votre disque dur. Si c'est le cas, suivez d'abord les instructions d'installation recommandées par le fabricant de la carte vidéo, puis suivez ensuite les étapes décrites dans le Guide de l'utilisateur Windows.

Mise à jour des pilotes Windows

Vous pouvez obtenir de différentes manières les toutes dernières versions des pilotes de périphériques. Le vendeur auprès duquel vous avez fait l'acquisition de votre matériel devrait avoir accès aux versions les plus récentes. De plus, la plupart des fabricants de matériel offrent des numéros d'accès à leur BBS qui vous permettent de télécharger leurs pilotes et autres informations par l'intermédiaire d'un modem. Beaucoup de fabricants de matériel disposent de forums ou de services en ligne à partir desquels vous pouvez accéder à une assistance technique ou à une bibliothèque de pilotes via modem. Vous trouverez ci-dessous la liste des numéros d'appel de BBS et d'assistance technique de certains fabricants de matériel. Ceux-ci les ont mis à notre disposition pour vous permettre d'obtenir les pilotes de périphériques les plus récents, ainsi que, le cas échéant, une assistance technique.

Microsoft a rendu public l'accès à la Bibliothèque de pilotes Windows (WDL).
La bibliothèque WDL met à votre disposition un support adapté à un grand nombre de cartes d'affichage, de cartes son et d'imprimantes, qui n'était pas inclus dans la version Windows 3.1. Si vous disposez d'un modem, ces pilotes sont disponibles gratuitement sur Compuserve, GEnie, Microsoft Online et le service de téléchargement de Microsoft (MSDL). Notez toutefois que vous devrez vous acquitter des frais normaux de connexion téléphonique et, le cas échéant, des frais de communication longue distance pour le téléchargement. Lorsque vous effectuez la connexion à l'un de ces services, veuillez lire le fichier WDL.TXT pour obtenir les instructions de téléchargement et la liste des périphériques gérés dans le service WDL. Le numéro de téléphone du MSDL est le suivant : 001 (206) 936-MSDL (6735). Aucun frais de connexion ne vous sera facturé pour l'utilisation de ce service.

Sur CompuServe, le service WDL se trouve dans la bibliothèque Microsoft Software Library, à laquelle vous accéderez en entrant "go msl" (sans guillemets) à l'invite du système. (Pour trouver WDL.TXT, faites une recherche dans S13345.) Sur les systèmes GEnie et Microsoft OnLine, le service WDL se trouve dans la bibliothèque Microsoft Software Library. (Pour trouver WDL.TXT, faites une recherche sur S13345.)

Le service WDL est également accessible via Internet à l'adresse suivante : ftp.microsoft.com.

CARTES VIDEO

Ahead Systems, Inc.

BBS# +(510) 623-0961
Main# +(510) 623-0900

ATI Technologies, Inc.

BBS# +(905) 764-9404
TS# +(905) 882-2626
Main# +(905) 882-2600

Boca Research, Inc.

BBS# +(407) 241-1601
TS# +(407) 241-8088
Main# +(407) 997-6227

Cirrus Logic

BBS# +(510) 440-9080
TS# +(510) 623-8300

Diamond Computer Systems, Inc.

BBS# +(408) 730-1100 2,400 baud
BBS# +(408) 524-9301 9,600 baud
TS# +(408) 736-2000
Main# +(408) 736-2000

Hercules Computer Technology, Inc.

BBS# +(510) 623-7449
TS# +(510) 623-6050

Orchid Technology, Inc.

BBS# +(510) 683-0555
TS# +(510) 683-0323
Main# +(510) 683-0300

Technology Works / National Design, Inc.

BBS# +(512) 974-9329
TS# +(800) 933-6113
Main# +(512) 794-8533

Trident Microsystems, Inc.

BBS# +(415) 691-1016
TS# +(415) 691-9211
Main# +(415) 691-9211

Tseng Labs

BBS# +(215) 579-7536
TS# +(215) 968-0502
Main +(215) 968-0502

CARTES SON

Creative Labs

BBS# +(405) 742-6660
TS# +(405) 742-6622
Main# +(405) 742-6600

Media Vision

BBS# +(510) 770-0968
BBS# +(510) 770-0527
TS# +(800) 638-2807
Main# +(800) 638-2807

Roland Corp.

Main# +(213) 685-5141

Turtle Beach Systems

BBS# +(717) 767-5934
TS# +(717) 767-0200
Main# +(717) 767-0200

LECTEURS DE CD-ROM

Mitsumi

TS# +(408) 970-9699
BBS# +(408) 970-0761

NEC

TS# +(800) 388-8888

Panasonic

TS# +(800) 222-0584

Phillips

BBS# +(719) 593-4081
Main# +(800) 777-5674

Plextor / Texel

BBS# +(408) 986-1569
TS# +(800) 886-3935

Sony

BBS# +(408) 955-5107
TS# +(800) 326-9551

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si après avoir consulté toute la documentation disponible, vos problèmes subsistent, veuillez lire la présente section.

Brøderbund Europe met à votre disposition une équipe de techniciens d'assistance clientèle qui sera heureuse de vous aider à résoudre tout problème que vous pourriez rencontrer avec ce logiciel de jeu. Le service d'assistance clientèle Brøderbund est ouvert du lundi au vendredi, de 9 heures à 17 heures, en appelant le 19 44 1429 862311 ou en envoyant une télécopie au 19 44 1429 521005.

Les micro-ordinateurs d'aujourd'hui tournent sous une gamme très diverse de configurations matérielle et logicielle. Pour cette raison, vous devrez peut-être contacter également votre revendeur ou le fabricant de votre matériel afin d'obtenir les instructions nécessaires pour configurer correctement leurs produits pour faire tourner le logiciel de jeu.

Quand vous appelez le service d'assistance clientèle, essayez si possible de vous placer à portée de votre micro-ordinateur. Si ce n'est pas possible, vérifiez que vous avez bien noté les informations suivantes :

- Le message d'erreur (le cas échéant) qui s'est affiché pour signaler le problème.
- Une liste détaillant les données techniques et matérielles de votre micro-ordinateur, y compris les détails concernant l'unité centrale et les cartes vidéo et son.
- Le numéro de la version DOS qui tourne sur votre ordinateur.
- Le type de souris et de pilote.
- Le listing des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
- Le type de lecteur de CD-ROM, et, le cas échéant, des versions d'extension CD-ROM.
- Le listing obtenu par une instruction CHKDSK ou MEM/C.

Ou vous pouvez nous écrire à l'adresse suivante, en incluant les informations citées ci-dessus. Brøderbund Software Limited, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN Royaume-Uni.

Brøderbund

Pour plus d'informations sur les logiciels Brøderbund et sur la société, écrivez-nous à
Brøderbund Software Limited, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN Royaume-Uni, ou appelez-nous au 19 44 1429 862311.

RBBWTG6F